POR SÓLO 3,99€

Revista + DVD con demos y un JUEGO COMPLETO

100% JUEGOS DE PC • 100% DIVERSIÓN • 100% ACTUALIDAD

LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES

Nº. 125 • JUNIO 2005



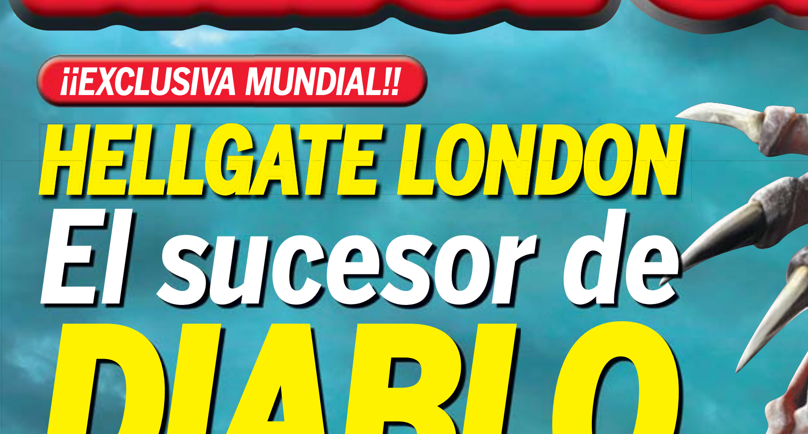


Micromanía

¡¡EXCLUSIVA MUNDIAL!!

HELLGATE LONDON
El sucesor de DIABLO

¡Los creadores del clásico reinventan el rol!



REPORTAJE

28 juegos de la Segunda Guerra Mundial

¡Elige el tuyo!

ESPECIAL CUMPLIMOS 20 AÑOS

RETROMANÍA 1988

La nueva generación despega

AVANCE ESPECIAL

BATTLEFIELD 2

¡Descubre la guerra a lo grande!

A EXAMEN

Todas las novedades

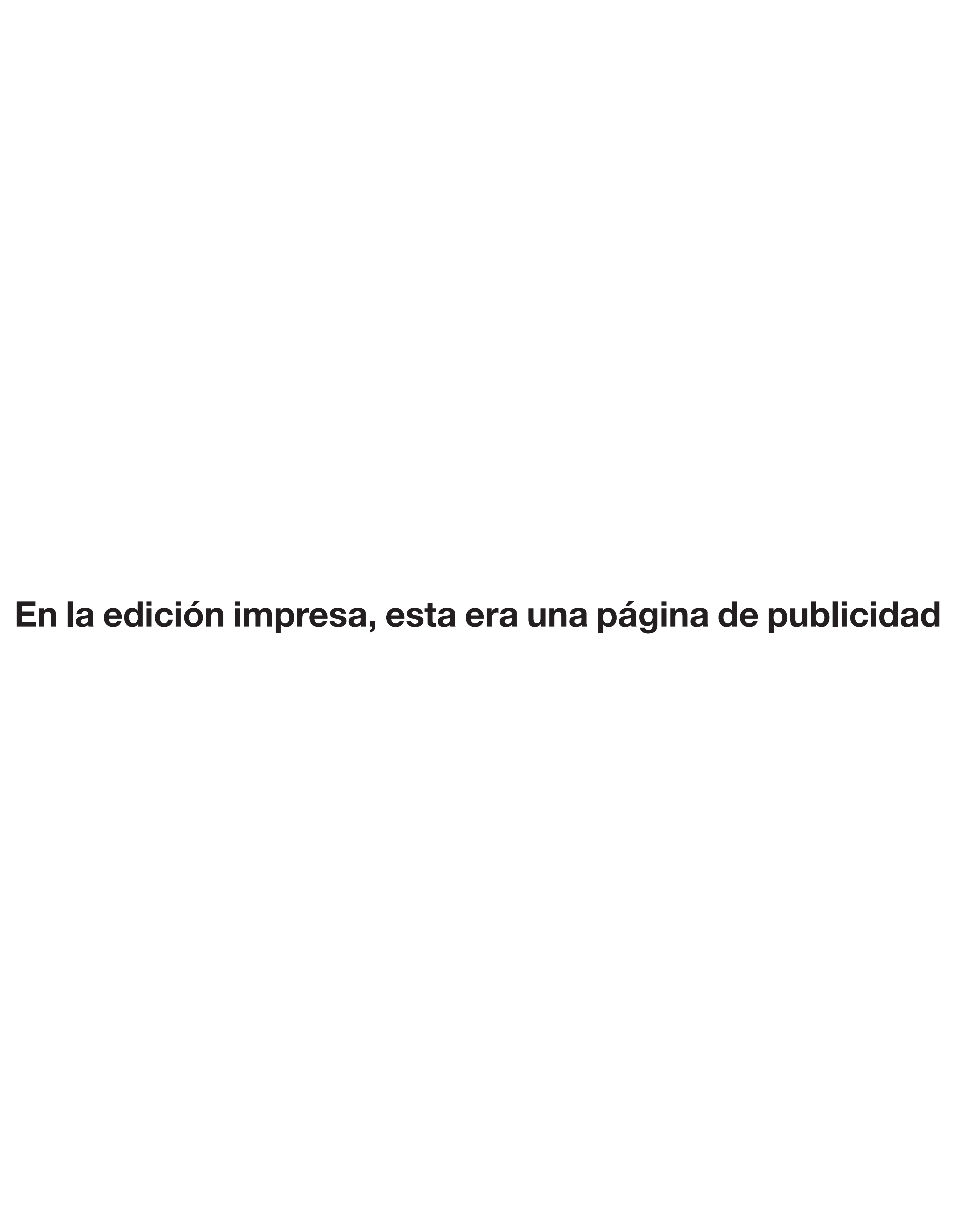
IMPERIAL GLORY • FIRST TO FIGHT • DARK AGE OF CAMELOT • PROJECT: SNOWBLIND • STRONGHOLD II • JUICED • Y MUCHAS MÁS...

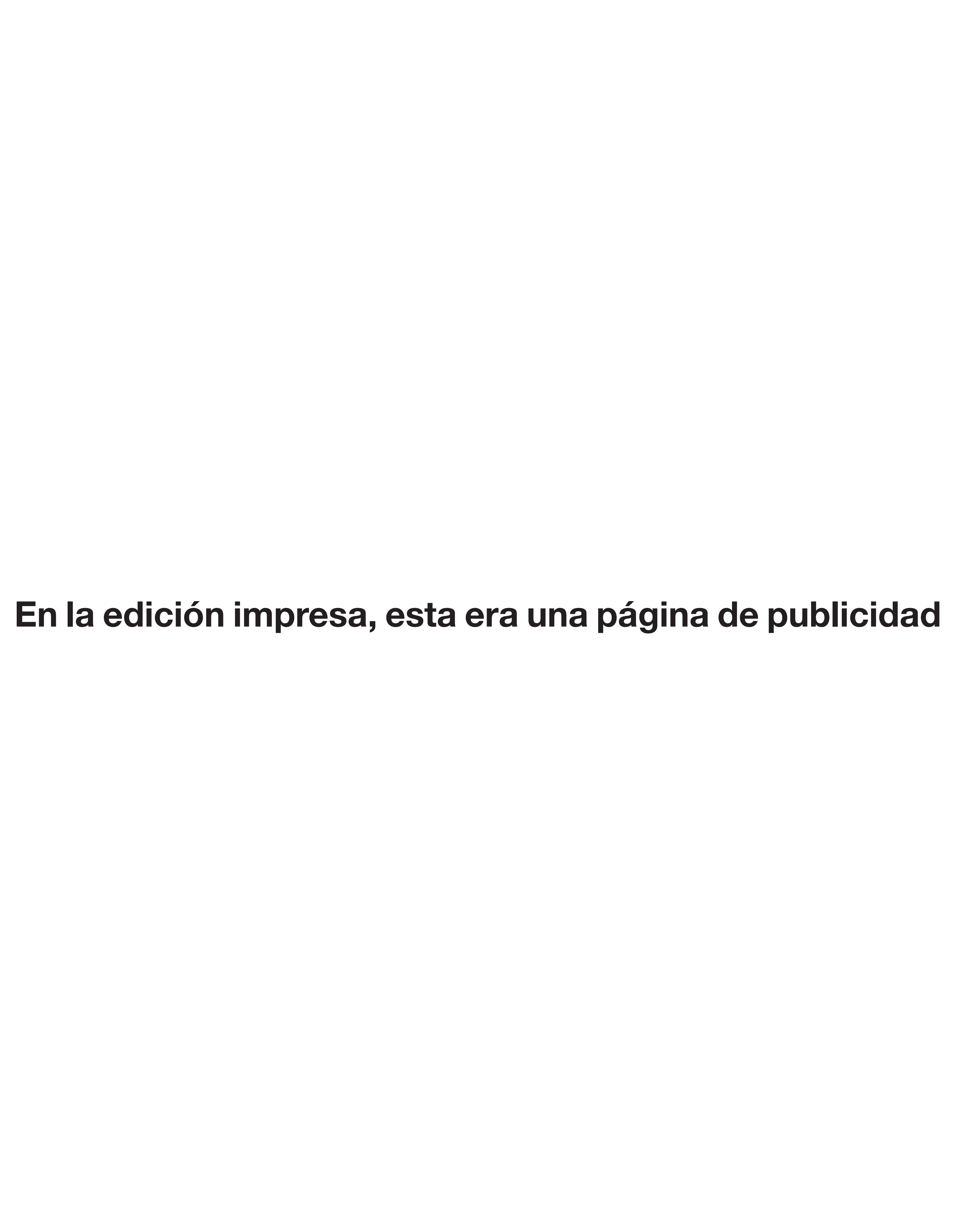
AÑO XXI

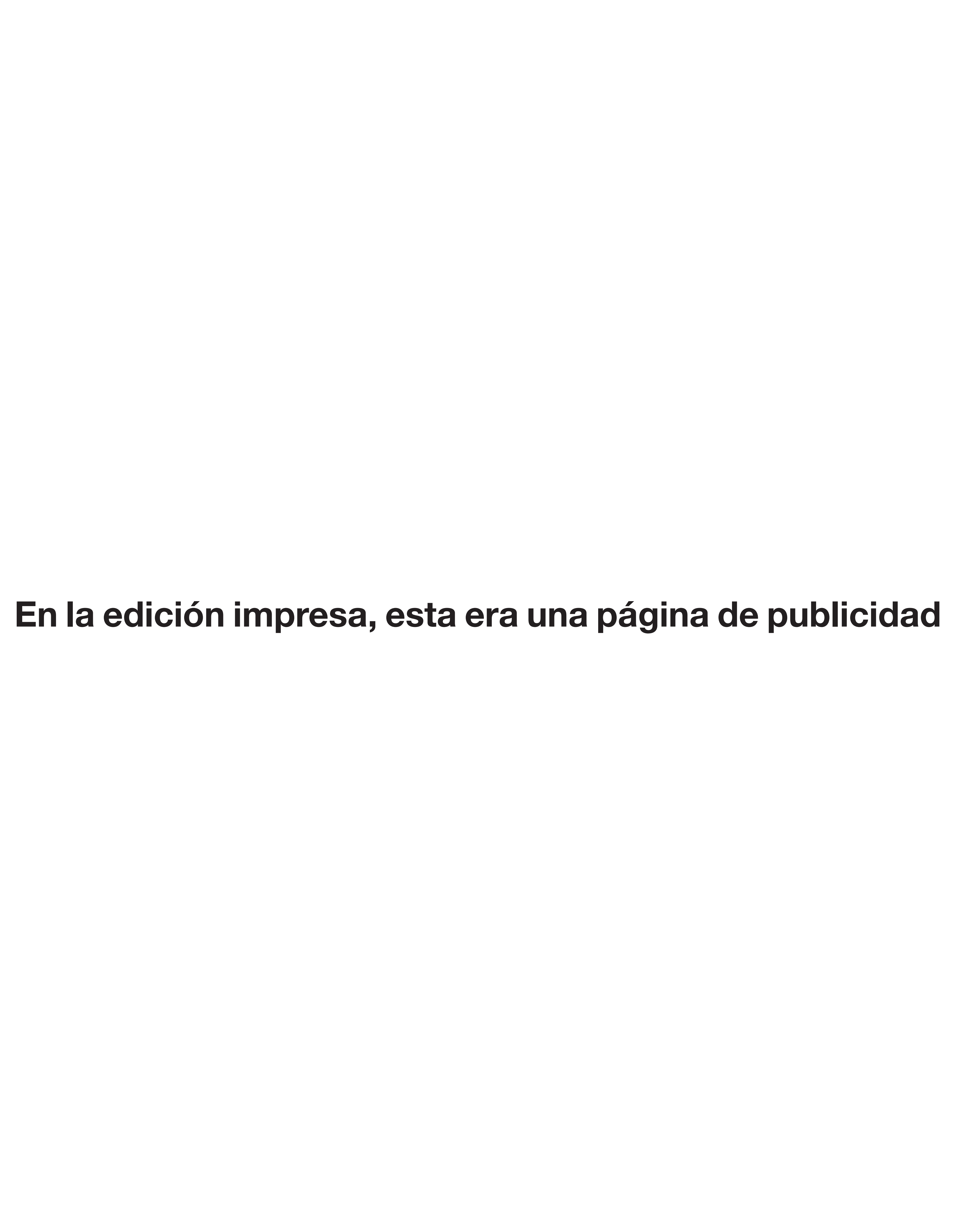
Número 125






En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Directora Editorial
Cristina M. Fernández

Director
Francisco Delgado

Redacción
Santiago Tejedor (Redactor Jefe)
Jorge Portillo (Jefe de Sección)
Oscar Lera (Jefe de Sección)

Diseño y Autoedición
Lidia Muñoz (Jefe de maquetación)
Laura García, Saúl de la Aldea

Colaboradores
J. A. Pascual, E. Ventura, M.J. Cañete, P. Leceta, L. Escribano, J. Martínez, A. Trejo, J. Moreno, D. Monge, D. Monteiro, J. Traverso, D. Rodríguez, J. Dombriz, D. de la Fuente (U.K.)

Secretarias de Redacción
Ana Mª Torremocha, Chusa Arcones

Diseño Original
Paola Procell, Lidia Muñoz

Edita
Axel Springer España, S.A.

Directora General
Mamen Perera

Director de Publicaciones de Videojuegos
Amalio Gómez

Subdirector General Económico–Financiero
José Aristondo

Director de Producción
Julio Iglesias

Jefe de Distribución y Suscripciones
Virginia Cabezón

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial
José E. Colino

Directora de Publicidad
Mónica Marín

Jefes de Publicidad
Gonzalo Fernández, Beatriz Azcona

Coordinadora de Publicidad
Mónica Saldaña

Los Vascos,17- 28040 - Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32

Coordinación de Producción
Ángel B. López

Sistemas
Javier del Val

Redacción
Los Vascos, 17- 28040 - Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48

Suscripciones
Tel.: 902 540 777 Fax: 902 540 111
0.09 euros establecimiento de llamada
0.31 euros/min (horario diurno)

Distribución
DISPAÑA, S.L. S. en C.
C/Orense, 12-14, 2ª planta. Oficinas 2 y 3
28020 Madrid - Telf.: 91 417 95 30
Transporte: **Boyaca** Tel.: 91 747 88 00
Portugal: **Johnsons Portugal.** Rua Dr. José Spirito Santo, Lote 1-A - 1900 Lisboa
Telf.: 837 17 39 - Fax: 837 00 37

Distribuidora para América:
HISPAMEDIA, S.L.
C/Aragón, 208, 3º-2ª 08840
Barcelona, España - Telf.: 934544815
Argentina: **York Agency, S.A.**
México: **Pernas y Cía, S.A. de C. V.**
Venezuela: **Distribuidora Continental**

Impresión: Rivadeneyra
C/ Torneros 16, Pol Industrial Los Angeles
28906 Getafe (Madrid)

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico
Blanqueado sin cloro.
9/2005
Printed in Spain







HOBBY PRESS es una marca de
AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

axel springer





Desde el otro lado del charco hasta tu PC

Bienvenido un mes más a Micromanía. Cuando leas estas líneas, la edición 2005 del E3 habrá tocado a su fin. Sí, las leyes del mundo editorial provocan a veces extrañas paradojas, como que yo te esté escribiendo recién llegado a Los Ángeles, dispuesto a ver todas las novedades que aquí se están presentando y pensando cómo preparar toda la información sobre los mejores juegos para el futuro que podrás disfrutar a lo grande en un megainforme en... la próxima Micromania. En el próximo número, sí, porque el quiosco no espera y "digerir" y seleccionar como te mereces la información que se generará durante la feria es una desafío de varios días. Pero no te preocupes, en este número sí encontrarás un anticipo "en directo" desde el E3, antes de que acabe la feria con mis primeras impresiones, y, además, un montón de noticias, previews y reportajes.

Y qué mejor forma de empezar que con la portada de este mes. ¿No te suena el nombre de «Hellgate London»? Pues no te preocupes porque vas a leer mucho sobre él de aquí en adelante. Porque de lo que estoy seguro es que sí te suena el de «Diablo», ¿verdad? Pues aquí tienes una exclusiva de esas que tanto nos gusta traerte en Micromanía. Ni más ni menos que una visita a Flagship Studios, los creadores del juego y responsables de «Diablo», cuando aún formaban parte de Blizzard. Creételo, ¡será el gran sucesor del clásico!

No te pierdas tampoco las primeras imágenes de auténticos bombones que aparecerán en el futuro en la pantalla de tu PC, con títulos de la talla de «Rise & Fall» –del creador de «Empire Earth» y «Empires»–, «The Matrix. Path of Neo», «Unreal Tournament 2007» –¡impresionante!–, «Battlefield 2» y muchos más. Pero que el futuro no te impida ver el gran presente de este mes: «Imperial Glory», «First to Fight», «Juiced»... Más un espectacular reportaje de los juegos de la Segunda Guerra Mundial, una guía completa de «Brothers in Arms» y mucho más en las secciones habituales de Micromanía.

Antes de terminar, te contamos cómo fue la fiesta de la entrega de premios a los mejores juegos de 2004. Aprovecho también para recordarte que no pases por alto el DVD de este mes. Además de todas las demos y del juego de regalo del mes –«4-4-2»– te ofrecemos una versión de prueba de un gran juego online, «City of Heroes». Vale, el reportaje de Micromanía del E3 no está aún listo pero este mes tu revista viene fuerte, ¿no crees? Ya sabes que si tienes sugerencias que hacer, apunta mi email y cuéntame lo que quieras. Nos vemos.





sumario



Reportaje

JUEGOS DE LA 2ª GUERRA MUNDIAL

La 2ª Guerra Mundial sigue en marcha en tu PC. ¿Quieres saber cuáles son los mejores juegos ambientados en ella?

Preview

DUNGEON SIEGE II PLAINS OF TEARS

Vuelve una serie clásica de los juegos de rol y promete ser más espectacular que nunca. Te descubirmos cómo será.



Preview

BATTLEFIELD 2

El juego que inventó el concepto de acción multijugador online vuelve cargado de novedades. Descúbrelas todas en esta preview.

Review

IMPERIAL GLORY

Entra en las Guerras Napoleónicas de la mano de Pyro y el juego de estrategia más esperado de los últimos tiempos, ¡y 100% español! ¿Quieres saber si la expectación estaba justificada? Te lo contamos.

En este número

Revista Micromanía Nº 125 - Junio 2005

¡¡Todos los meses junto con Micromanía!!

¡¡De regalo!! DVD para PC con 7 DEMOS y DOS JUEGOS COMPLETOS



Este mes el juego completo original «4-4-2: Pasión por el Fútbol», 14 días de prueba para «City of Heroes», 7 demos, 12 números de Micromanía en PDF y mucho más...



Pág. 32

Reportaje

HELLGATE LONDON
Por fin se revela el ultrasecreto proyecto de los creadores de «Diablo». Descúbrelo en esta exclusiva mundial.



Review

JUICED
Las calles de la ciudad están en llamas. ¿Está listo tu bólido?

Pág. 62



Pág. 98

Solución

BROTHERS IN ARMS. ROAD TO HILL 30
Con esta solución ya no hay excusa para no ganar la guerra, soldado.

índice por juegos

últimahora

» ***Antes de empezar*** la feria vimos muchas caras conocidas españolas por aquí. Por ejemplo, a los chicos de FX, de quienes además sabemos que tienen instalada una pequeña suite para citas de negocios. ¿Será que están empezando a negociar la distribución internacional de esos juegos que tienen en desarrollo y de los que siguen sin soltar prenda?



» ***Como cada año,*** todos compiten por ver quién tiene el stand más grande, más ruidoso y con más juegos. En consola, sin duda, Sony se lleva la palma. En PC hay una dura rivalidad, pero Electronic Arts ha montado una impresionante pantalla gigante circular, que da la vuelta a todo su stand.

» ***Micromanía se hace*** presente en el E3 celebrando su aniversario con los grandes nombres del mundo de los juegos. Todos se ponen contentísimos cuando les regalamos su copia personal del primer número de la segunda época de Micromanía.



» ***Las compañías siempre*** se reservan alguna sorpresa para la feria. Remedy presenta «Alan Wake». Activision anuncia «Enemy Territory: Quake Wars» de Splash Damage y la tecnología de id... y sólo llevamos aquí unas horas. El mes que viene, ¡mucho más!

» ***Nvidia lo tiene*** claro. Su tecnología más avanzada brilla en el E3. Las configuraciones SLI de las tarjetas GeForce 6 son la plataforma donde se probará lo mejor de lo mejor.

E3 2005: ¡¡EMPIEZA

10 momentos clave

No podíamos resistirnos... ¡ya estamos aquí! Y bueno, aunque el mes que viene te contaremos con detalle todo lo relevante que hemos visto en la feria, hay acontecimientos de los que ya te podemos hablar, ¡para que te vayas preparando!





1 LA GUERRA DE LAS CONSOLAS...

SONY, MICROSOFT Y NINTENDO presentan sus nuevas máquinas. La primera en llegar será la Xbox 360 a finales de año. De la PS3 se han visto demos pero, de la Revolution, se sabe poco, por ahora...



2 SORPRESAS EN PC

EL PC ESTÁ MÁS FUERTE QUE NUNCA. La mayoría de los grandes títulos de consola tendrán su versión en PC, pero además, hay muchas sorpresas sólo para compatibles. «Huxley» es una de ellas.



3 FELIZ CUMPLEAÑOS

MICROMANÍA CELEBRA SU ANIVERSARIO EN EL E3. Bruce Shelley y Toby Gard (en las fotos) y muchos más... nos han felicitado por nuestros 20 años y posan encantados con un ejemplar reeditado.



4 EL MÁS ESPERADO

F.E.A.R. ESTÁ CADA VEZ MAS CERCA Y ES BRUTAL. Se trata de uno de los grandes bombazos de 2005. Llegará en otoño, ¡prepárate! Lo vimos en directo, a puerta cerrada y es, sencillamente... alucinante.

LA CUENTA ATRÁS...

Así se pone a punto la mayor exposición de la industria de los videojuego. ¡Y sólo para tres días! los más intensos del año, eso sí. Asistir y ver el despliegue de medios que realizan las compañías es toda una experiencia. Nosotros nos hemos preparado a conciencia, ¡para darlo todo!

LA SEMANA ANTES



▲ LA ORGANIZACIÓN DEL E3 dispone todo lo necesario para dar cabida a los más de 400 expositores y más de 5.000 juegos.

FALTAN 3 DÍAS



▲ ALGUNOS OPERARIOS ESTÁN TODAVÍA con los últimos retoques a ritmo frenético. ¡Unas 800 toneladas de material a instalar!

A EL ESPECTÁCULO!!



5 EMPUJE TECNOLÓGICO

«DOOM 3» YA TIENE HEREDEDOS. Los primeros juegos basados en el motor de «Doom 3» son de lo mejorcito que se ha visto nunca en el mundo de la acción en PC. «Prey» está entre los más aclamados.



6 GENIAL Y EN CANTIDAD

LA ESTRATEGIA SE PONE LAS PILAS. El género va a vivir en 2005 uno de sus mejores momentos. En el E3 se presentan «Rise & Fall», «S.W. Empire at War» o el impresionante «Age of Empires III».



7 MADE IN SPAIN

EL SOFT ESPANOL SIGUE EN ALZA. Vale, a lo mejor no en número, pero si en presencia. Y es que Pyro sigue estando al pie del cañón. «Commandos. Strike Force» deja a todos con la boca abierta.



8 MÁXIMA EXPECTACIÓN

CONTINUACIONES DE ÉXITOS Y GRANDES PROMESAS acuden a su ineludible cita en el E3. «Quake 4», «Brothers in Arms II», «Call of Duty 2», «Battlefield 2»... ¡Habrá que correr para verlos todos!



9 ROCK & ROL

HABLAMOS CON LOS GURÚS. No podíamos dejar pasar una sola cita con los grandes personajes de la feria. Entre otros, charlamos con Richard Garriott, que vuelve a la palestra con su «Tabula Rasa».



10 EL MÁS ORIGINAL

WILL WRIGHT ASOMBRA DE NUEVO. «Spore» no saldrá hasta 2007, pero este nuevo proyecto del genial creador de «Los Sims», es algo tan revolucionario que resulta casi indescriptible.

PRIMERAS IMPRESIONES

- **EL E3 SE QUEDA PEQUEÑO** a marchas forzadas. Más público que nunca, más companías, más juegos... y cada vez menos espacio. O en el futuro se limita el aforo o se empieza a buscar otro emplazamiento.
- **POR MUCHO QUE SE DIGA** por ahí, el E3 sigue siendo la cita obligada de cada año en el mundo de los videojuegos. Y es que si no, no se entiende que cada vez venga más gente y todo el mundo presente aquí, a lo grande, las novedades de los próximos meses.
- **MIENTRAS SE DESARROLLA LA FERIA** y dadas las fechas (entre el 18 y el 20 de Mayo) el comentario generalizado de todos los asistentes es: "has visto ya la peli de Star Wars?". Pero lo más alucinante es que LucasArts... ¡¡no tiene aquí ningún juego de PC relacionado con la película!!
- **EL PC SIGUE EN FORMA.** No sólo por la presentación "oficial" de juegos de los que ya has leído, antes que nadie, en Micromanía («Quake 4», «Age of Empires III», «Hellgate London»...) sino por la cantidad de novedades, como «Prey», que están asombrando al respetable.
- **EL JUEGO ONLINE GANA FUERZA.** A la avalancha de juegos que vienen de companías como NCSoft, se confirma el lanzamiento inminente de la expansión de «World of Warcraft».

EL DÍA ANTERIOR



▲ **LLEGAMOS A LOS ÁNGELES** con tiempo suficiente para asistir a las conferencias y dar una vueltecita por Hollywood Boulevard.

FALTAN UNAS HORAS...



▲ **¡POR FIN LLEGA EL GRAN DÍA!** El día de la inauguración se respira un ambiente festivo y de impaciencia... y se forman grandes colas.

YA EN EL E3...



▲ **¡SE ABREN LAS PUERTAS!** Todo el mundo acelera el paso e intenta orientarse. Es uno de los momentos más emocionantes de la feria.

Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO



Tras «Empires», Rick Goodman desvela su nuevo gran proyecto

¡¡Decide el rumbo de la Historia!!

La estrategia histórica está en pleno auge. Pero tras maravillas como «Rome. Total War» o «Imperial Glory» lo mejor está por venir. ¿Que no te lo crees? Pues espera a ver «Rise & Fall»...

Estrategia · Stainlees Steel/Midway · Virgin Play · Invierno 2005

▲ Las espectaculares batallas en 3D y la vistosidad gráfica de «Rise & Fall» lo convierten en un serio candidato a destronar al mismísimo «Rome» de lo más alto en el género.



▲ Podrás manejar una de cuatro facciones diferentes, que luchan por la supremacía en el mundo civilizado conocido.

No hay duda que el curriculum de **Rick Goodman** es uno de los más impresionantes que un creador de juegos puede tener. Tras fundar junto a Bruce Shelley Ensemble Studios y crear «Age of Empires», formó su propio estudio –Stainless Steel– y se sacó de la manga «Empire Earth», primero, y «Empires», más tarde. Pero su **nuevo proyecto, «Rise & Fall. Civilizations at War»** promete dejar a años luz sus anteriores trabajos.

Una tecnología gráfica completamente nueva, con **escenarios y unidades en 3D de un detalle y calidad** brutales, se unirá a un diseño táctico y de batallas que promete dejar atrás al mismísimo «Rome. Total War». Espectacular gráficamente y sorprendente en sus **batallas 3D con descomunales ejércitos**, «Rise & Fall» te dejará jugar con una de las **cuatro facciones** disponibles: Grecia, Roma, Egipto y Persia. Podrás encarnar, como general, a uno de ocho héroes históricos reales para llevar a tu nación a dominar todo el mundo civilizado conocido.

«Rise & Fall» pretende, además, ser **uno de los juegos de estrategia más fieles a la Historia** real, lo que afectará al diseño de sus unidades, escenarios y gestión de recursos.

Sólo con que eches un vistazo a **las primeras pantallas disponibles** de lo que será el juego en su versión final, empezarás a darte cuenta de lo impresionante que puede ser este «Rise & Fall» y, conociendo los juegos que hacen Stainless Steel y Rick Goodman, mucho se tendrían que torcer las cosas para que no estemos ante el nacimiento de un nuevo clásico de la estrategia. ¡Brutal! ■

«Rise & Fall» promete estrategia de la buena con un apartado visual brillante y todo el buen hacer de Stainless Steel

«Ghost Recon 3» llega, tras cancelarse «Ghost Recon 2»

Una trilogía en dos partes

Acción táctica · Ubisoft · Finales 2005

El mes pasado nos enteramos, casi por casualidad, de que Ubisoft había decidido cancelar la versión PC de «Ghost Recon 2», ante la "posibilidad de que la calidad del producto final no fuera la deseada y comprometiera, a la vez, el desarrollo de la tercera parte" –según declaraciones textuales–. Pero como dicen que no hay mal que por bien no venga, la tercera parte se presenta oficialmente en el E3 2005. Las primeras imágenes del desarrollo prometen un «Ghost Recon» mucho más realista en su apartado visual, con escenarios, personajes y vehículos dotados de un detalle extremo. Casi todas las misiones del juego estarán ambientadas en Centroamérica –con Ciudad de Méjico como escenario estelar– y promete muchas novedades en armamento y "gadgets" para potenciar la jugabilidad. ■





▲ Aunque nos perdimos «Ghost Recon 2» en PC, la nueva entrega en desarrollo estará lista para este mismo año.

«Gothic III» ya está en marcha

¿Ganarán los orcos?

Rol · Deep Silver/Jowood · Nobilis · 2005

Los orcos han ganado la guerra y han esclavizado a la especie humana. Sólo un puñado de rebeldes han sido capaces de sobrevivir a la masacre sin rendirse, aunque se ocultan en lo más profundo de los bosques y montañas de Midland. ¿Queda esperanza para la humanidad?

Sólo tú podrás decidirlo en «Gothic III», la tercera entrega de la conocida serie de juegos de rol que, a la hora de leer estas líneas, habrá hecho su presentación oficial en el E3. El juego te permitirá crear un personaje que se una a la rebelión o a las fuerzas que apoyan al ejército Orco. En última instancia, el futuro de la humanidad podrá ser decidido con la balanza inclinada hacia un lado u otro. ■

▶ Cada decisión que tomes en «Gothic III» afectará al guión del juego de manera sustancial.

últimahora

▲ Tus ejércitos se compondrán de unidades terrestres y marinas, entre las que encontrarás algunas muy "exóticas" aunque ya conocidas de otros juegos, como por ejemplo los elefantes.



▲ El realismo que destila «Rise & Fall» por los cuatro costados promete convertirse en uno de sus apartados más destacables.



▲ La calidad gráfica del juego es de lo mejorcito que se ha visto en el género. El detalle de unidades y escenarios será increíble.

La cifra

1.000

nuevos títulos, entre consolas y PC, de todos los géneros que puedas imaginar, son los que acoge la última edición del E3 para su primera presentación oficial a la prensa de todo el mundo. Pocas veces se ha llegado a una cifra tan elevada de novedades en la feria que, año tras año, rompe récords de asistencia de visitantes, compañías y nuevos juegos. ■

Los creadores de «Tropico» vuelven a la actualidad

La guerra que arrasó EE.UU.

➜ Estrategia ➜ PopTop/Take 2 ➜ Otoño 2005

Parece que arrasar Estados Unidos se está poniendo últimamente de moda en el mundo de la estrategia. Primero fue «Act of War» y, ahora, Take 2 anuncia para el próximo otoño más estrategia bélica 3D ambientada en idéntico escenario, gracias a «Shattered Union». Eso sí, el guión será radicalmente distinto.

En «Shattered Union» una guerra civil acaba de concluir dejando arrasado Estados Unidos. Tu objetivo será convertirte en el líder que sea capaz de hacer resurgir el país, por la vía más expeditiva: la fuerza bruta. Tus ejércitos incluirán unidades terrestres, aéreas y marítimas, para aniquilar a todos tus enemigos. El estudio responsable es PopTop, creador de juegos como «Railroad Tycoon» o «Tropico». ■


▲ Todo está por reconstruir en «Shattered Union», pero antes debes convertirte en la fuerza dominante.


▲ El juego incluirá opción multijugador, aunque sólo en modo escaramuza, uno contra uno.



» Star Wars más de moda. Para celebrar el estreno de la última película de Star Wars, Alienware anuncia el lanzamiento de dos nuevos PC –rebeldes e imperio–, basados en su modelo Aurora (Athlon 64 FX-55), que incluyen contenidos instalados basados en la saga galáctica.

» «Far Cry» a tope. AMD, Ubisoft y Crytek han puesto a punto el último parche para «Far Cry», optimizado para procesadores de 64 bit. Gracias a él se mejora la calidad visual del juego y aumenta su velocidad y fluidez. Eso sí, sólo es para usuarios de Athlon 64 FX.



» Estrategia prehistórica. Sunflowers ha anunciado el desarrollo de «Paraworld», un juego de estrategia donde la acción tiene lugar en un universo paralelo al nuestro, dominado por dinosaurios y ejércitos de guerreros prehistóricos.

» Aún más guerra online. La aparición de «Battlefield 2» no será la única novedad en la acción online en 2005. Está a punto de comenzar la fase de beta test de «Beyond Blitzkrieg», acción en primera persona para miles de jugadores simultáneos, y ambientado en el frente europeo entre 1939 y 1942.



» Más software español. Justo antes de que comience el E3, Planeta deAgostini ha anunciado que presentará en la feria sus novedades para este año, hechas en España: «PC Fútbol 2006», «Fallen Lords», «Yume» y «The Legend of Dragon».

El Termómetro

Caliente

¡El rol online arrasa! Tras el arrollador éxito de «World of Warcraft» en todo el mundo, la aparición de «Guild Wars» en España no le ha ido a la zaga, convirtiéndose en un tiempo récord en el juego más vendido en Centro Mail, en todos los géneros para PC. A eso se le llama llegar y besar el santo.

Enigma vuelve a la palestra. El estudio español Enigma, creadores de «Angels vs. Devils», entre otros, estrena en el E3 su nueva producción, «War Leaders. Clash of Nations», un título que combina estrategia, diplomacia y acción, y tiene una calidad visual espectacular.

Templado

Valor académico. Eso es lo que han demostrado «Path of Neo» y «Getting Up», dos de los títulos en desarrollo que Atari tiene para 2005, para haber sido elegidos por la Academia de Artes y Ciencias Interactivas para integrar la exposición "Into the Pixel" que se celebra este año en el E3.

¿Estás hablando conmigo? un nuevo título en desarrollo se une a la cada vez más imparable moda de juegos basados en clásicos del cine. El último es «Taxi Driver», que está siendo diseñado por Majesco y se anuncia su lanzamiento para la primavera del próximo año.

Frío

Zeta dice adiós. Tras diez años en el mercado español, Grupo Zeta ha confirmado el cierre de su división Zeta Multimedia. Una noticia tanto más triste cuanto que los últimos meses habían sido de los más fuertes de la distribuidora, con juegos como «Codename Panzers» o el reciente «Cossacks II».

Y otro estudio se nos va. ¡No ganamos para disgustos! Otro estudio confirma su desaparición ante la falta de financiación para el futuro. Ahora le ha tocado a Elixir Studios, responsables de «Evil Genius» y «Republic».

Ya se ha confirmado el desarrollo del nuevo «U.T.»

¡Esto va a ser impresionante!

➔ Acción ➔ Epic Games ➔ Virgin Play ➔ 2006



▲ Vale, sabemos que parece mentira pero te juramos que estas imágenes son del juego en tiempo real. ¿A que es lo mejor que has visto en tu vida?



▲ «Unreal Tournament 2007» quiere renovar totalmente la esencia de la serie y el diseño de la acción. Habrá nuevos modos de juego que prometen ser la bomba.

Todos andábamos con la mosca detrás de la oreja con los chicos de Epic. Estaba claro que, tras presentar la nueva y espectacular versión de su «Unreal Engine», un nuevo «Unreal Tournament» podía estar al caer. Pues no sólo se ha confirmado que «Unreal Tournament 2007» aparecerá el próximo año, sino que las primeras imágenes son... bueno, ¡lo más alucinante que hemos visto nunca!

Además de la brutal calidad gráfica de «Unreal Tournament 2007» la esencia de la serie se renovará totalmente, con nuevos modos de juego y otros ya conocidos que dirán adiós, como "Domination". Además, usará una nueva tecnología de simulación física –Novodex– desarrollada por Ageia.

Estate muy atento porque promete ser uno de los bombazos del próximo año. ■

Los motores empiezan a calentarse

Comienza la fase de beta test de «Auto Assault»

➔ Rol online ➔ NC Soft ➔ Friendware ➔ 2005

El de «Auto Assault» es uno de los casos más curiosos y originales dentro del mundo de los juegos online, al combinar rol y velocidad. Un mundo postapocalíptico sirve de escenario para un juego de los más sorprendente, en el que podrás conducir vehículos en el más puro estilo Mad Max. Si el juego te parece interesante puedes entrar a formar parte de su "beta test", que está a punto de comenzar. Para más información dirígete a ***www.plaync.com/aa_beta.html*** ■



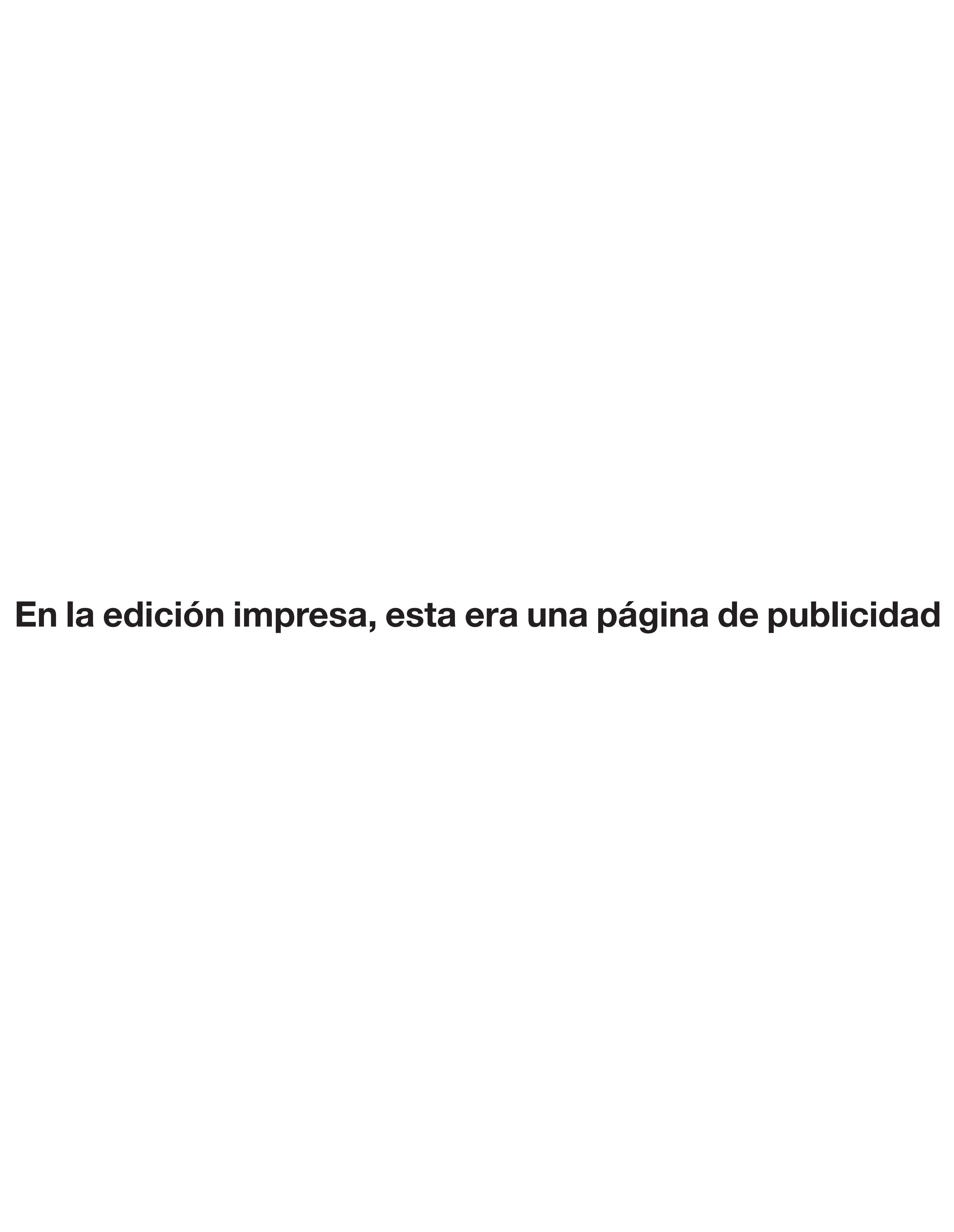
▶ «Auto Assault» promete ser uno de los juegos online más originales de los próximos meses.

¿Sabías que...

...tras haberse cancelado hace años, 3D Realms ha confirmado que «Prey» vuelve a estar en desarrollo, saldrá este año y usará el motor de «Doom 3»?



La noticia saltó pocos días antes de que diera comienzo el E3 –ya finalizado cuando leas estas líneas– y dejó sorprendidos a propios y extraños. 3D Realms canceló en su momento el desarrollo de «Prey» para reforzar al equipo que se estaba encargando de «Duke Nukem Forever». Ahora, de sopetón, «Prey» está más cerca que nunca.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Breves

¡Cereeeebrossss...! Ya sabemos qué nombre tendrá el primero de la serie de juegos basados en la licencia de George A. Romero de "La Noche de los Muertos Vivientes". Será «City of the Dead» y aparecerá en primavera de 2006.



Un juego muy curioso. Namco ha conseguido la licencia de la nueva película de animación de Universal, «Curious George», para adaptarla a videojuego. Saldrá para PC y consolas en febrero de 2006.

¡Malditos charlies! Take 2 anuncia oficialmente el desarrollo de «Vietcong 2», que te llevará de vuelta a la guerra de Vietnam y estará listo para su lanzamiento en PC a finales de 2005.



Microsoft anuncia una nueva entrega de «Rise of Nations»

Estrategia, magia, guerra y fantasía...

Estrategia ● Big Huge ● Microsoft ● 2005

Aunque quizá su nombre no haya sido tan sonado como algunos de los más grandes del género, «Rise of Nations» fue uno de esos juegazos que han sido capaces de asombrar hasta a los aficionados más exigentes en el mundo de la estrategia. Si te cuentas entre ellos, te alegrará saber que hay una segunda parte ya en desarrollo que saldrá este mismo año.

«Rise of Nations: Rise of Legends» pretende rizar el rizo en el género, ofreciendo una ambientación sorprendente y un diseño brillante. El juego tendrá un entorno gráfico completamente 3D, basado en una nueva tecnología, y su detalle y calidad visual serán realmente notables. Su ambientación mezclará tecnología, fantasía, magia y criaturas míticas. Algo así como si combinaras «La Guerra de los Mundos» con «Age of Mythology» y «Warcraft».

Los distintos modos de juego de «Rise of Legends» aún son un misterio, pero se sabe que la campaña individual enfrentará a facciones basadas en la magia contra otras cuyo poder se centra en la tecnología y ofrecerá opciones multijugador basadas en el enfrentamientos entre distintos clanes. ■



▲ El nuevo «Rise of Nations» pretende convertirse en uno de los juegos de estrategia más sorprendentes y de ambientación más original que hayas visto.



▲ Criaturas de leyenda, tanques, robots, dirigibles, dragones... ¡Todo cabrá en «Rise of Legends»! Si te gusta la estrategia fantástica no lo pierdas de vista.

Vuelve «Full Spectrum Warrior»

El combate se vuelve más intenso que nunca

Acción táctica ● Pandemic ● THQ ● 2005

De nuevo como líder de un escuadrón de soldados te tendrás que enfrentar a las escaramuzas y batallas más realistas que puedas imaginar, basadas en tácticas militares modernas, en lo que será la segunda parte de «Full Spectrum Warrior».

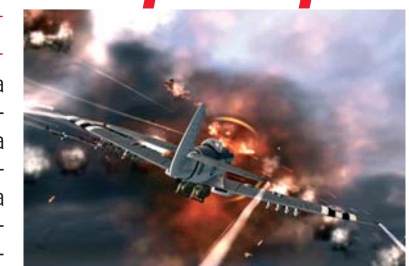
«Full Spectrum Warrior. Ten Hammers» se inspira, como su predecesor, en escenarios y eventos reales, protagonizados por algunas de las fuerzas militares más conocidas de todo el mundo, como la infantería ligera USA o los Rangers. Armas, vehículos y tácticas están también sacadas de la realidad. Como también sucedía en el juego original, no encarnarás a ninguno de los miembros de tu escuadrón, en particular, sino que dirigirás todos sus pasos a través de distintas órdenes. ■

«Heroes of the Pacific» lleva la guerra a los cielos

Pearl Harbor es sólo el principio

Acción/simulación ● IRGurus/Codemasters ● 2005

Ahora que se cumplen 60 años del final de la Segunda Guerra Mundial, algunos parecen empeñados en demostrar que todavía no se ha dicho la última palabra sobre la misma, al menos en cuanto a juegos se refiere. Codemasters asegura que su «Heroes of the Pacific» recreará de la forma más realista posible las batallas aéreas más impresionantes de la contienda. De Pearl Harbor a Midway, pasando por Guadalcanal, el juego será capaz de mostrar hasta ¡150 aviones! en combate de forma simultánea. ■



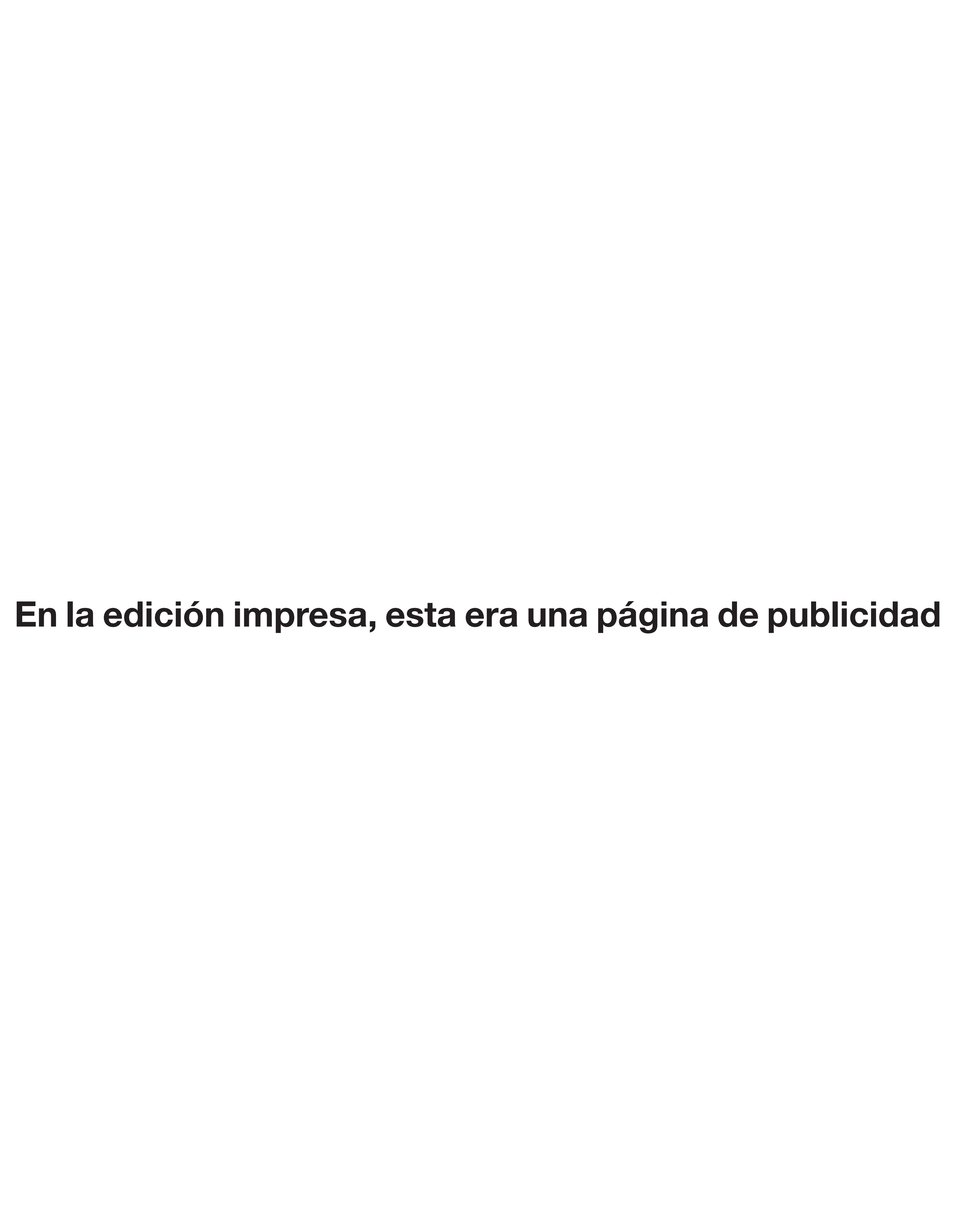
▲ Las batallas aéreas más espectaculares estarán en «Heroes of the Pacific».

En voz baja...

...cuando todos esperaban que Remedy anunciara que la tercera parte de «Max Payne» estaba en camino, el estudio ha confirmado que su nuevo proyecto se llamará «Alan Wake» y aparecerá para PC y consolas de nueva generación.



Ésta es la cara que tendrá Alan Wake


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Los + esperados



*A punto de irnos al E3 cerramos una nueva lista de los juegos más deseados. Le decimos adiós a «Imperial Glory» para dar la bienvenida a **«Call of Duty 2»**. Claro que, con lo que promete ser el E3 este año, lo mismo cuando estemos de vuelta tenemos que meter el doble de juegos en esta lista...*

Parrilla de salida

Commandos Strike Force



JUNIO 2005 · ACCIÓN · PYRO STUDIOS · PC

El regreso de la serie «Commandos» es todo un notición. Y saber que, además, cambia de género y entra en el mundo de la acción, un cambio radical e inesperado.

F.E.A.R.

VERANO 2005 · ACCIÓN · MONOLITH/VIVENDI · PC

Es uno de los juegos con mejor pinta para el año recién estrenado. Pero según parece se hará esperar algo más de lo que estaba previsto hace poco.

Fahrenheit



SEPTIEMBRE 2005 · AVENTURA · QUANTIC DREAM · PC/PS2/XBOX

Una de las aventuras más prometedoras para este año, con un guión capaz de ponerte más nervioso que un flan y una estructura narrativa de quitarse el sombrero.

Fable. The Lost Chapters

OTOÑO 2005 · ROL · LIONHEAD · PC

Puede ser uno de los grandes bombazos del rol en 2005... y además de lo más inesperado. ¡Una gran noticia para todos los aficionados al género!

Calentando Motores

El Padrino



OTOÑO 2005 · ACCIÓN/AVENTURA · EA GAMES · PC/PS2/XBOX

Un clásico del cine está dispuesto a revivir el mundo de la mafia en un juego espectacular. ¿Quieres entrar en la familia Corleone?

Age of Empires III

OTOÑO 2005 · ESTRATEGIA · ENSEMBLE/MICROSOFT · PC

Impresionante se perfila la nueva entrega de «Age of Empires». ¿Volverá a ser una revolución en la estrategia?

Call of Duty 2

OTOÑO 2005 · ACCIÓN · INFINITY WARD/ACTIVISION · PC/XBOX 360

Si la acción bélica es lo tuyo y no vas a tener bastante con «Commandos. Strike Force», apúntate a la segunda parte de «Call of Duty», que promete ser lo más.

The Movies

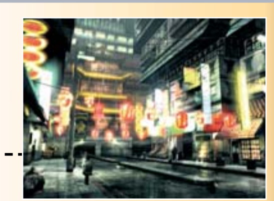


OTOÑO 2005 · ESTRATEGIA · LIONHEAD · PC

Un título tan original como sólo los sabe hacer Peter Molyneux y rodeado por toda la magia del cine. Prepárate para conquistar Hollywood.

En boxes

The Matrix. Path of Neo



NOVIEMBRE 2005 · ACCIÓN · SHINY · PC/PS2

Si siempre quisiste convertirte en Neo el nuevo juego que Shiny tiene en desarrollo te hará vivir el universo Matrix como nunca imaginaste.

Black & White 2

2005 · ESTRATEGIA · LIONHEAD · PC

«Black & White 2» está cada vez más cerca. Y el juego sigue teniendo una pinta estupenda, aunque tengamos que esperar todavía un poquito más.

Quake IV

2005 · ACCIÓN · RAVEN/id SOFTWARE/ACTIVISION · PC

Empieza a dejar de ser un proyecto para convertirse en una jugosa realidad. Su próxima aparición oficial es la nueva edición del E3.



«Serious Sam» vuelve a darle al gatillo

¡Tragad plomo, malditos!

Acción · Croteam · Take 2 · Otoño 2005

Cuando hace varios años apareció en el panorama de la acción un juego llamado «Serious Sam», aquellos que echaban de menos acción pura y dura con el único objetivo del entretenimiento, sin más, vieron recompensadas sus plegarias. Y esa genuina alegría de matar monstruos sin parar y de darle al gatillo hasta que el dedo se te quedara dormido volverá este otoño de la mano de su segunda parte –sí, parece que «Second Encounter» no era una segunda parte, tal cual. Croteam afirma que la nueva tecnología gráfica mostrará más y mejores escenarios y enemigos, y que la diversión aumentará hasta niveles insospechados. ■

El rey mono se pone de largo en el E3

¿Es Peter Jackson un jugón?

Acción/aventura · Ubisoft · Finales 2005

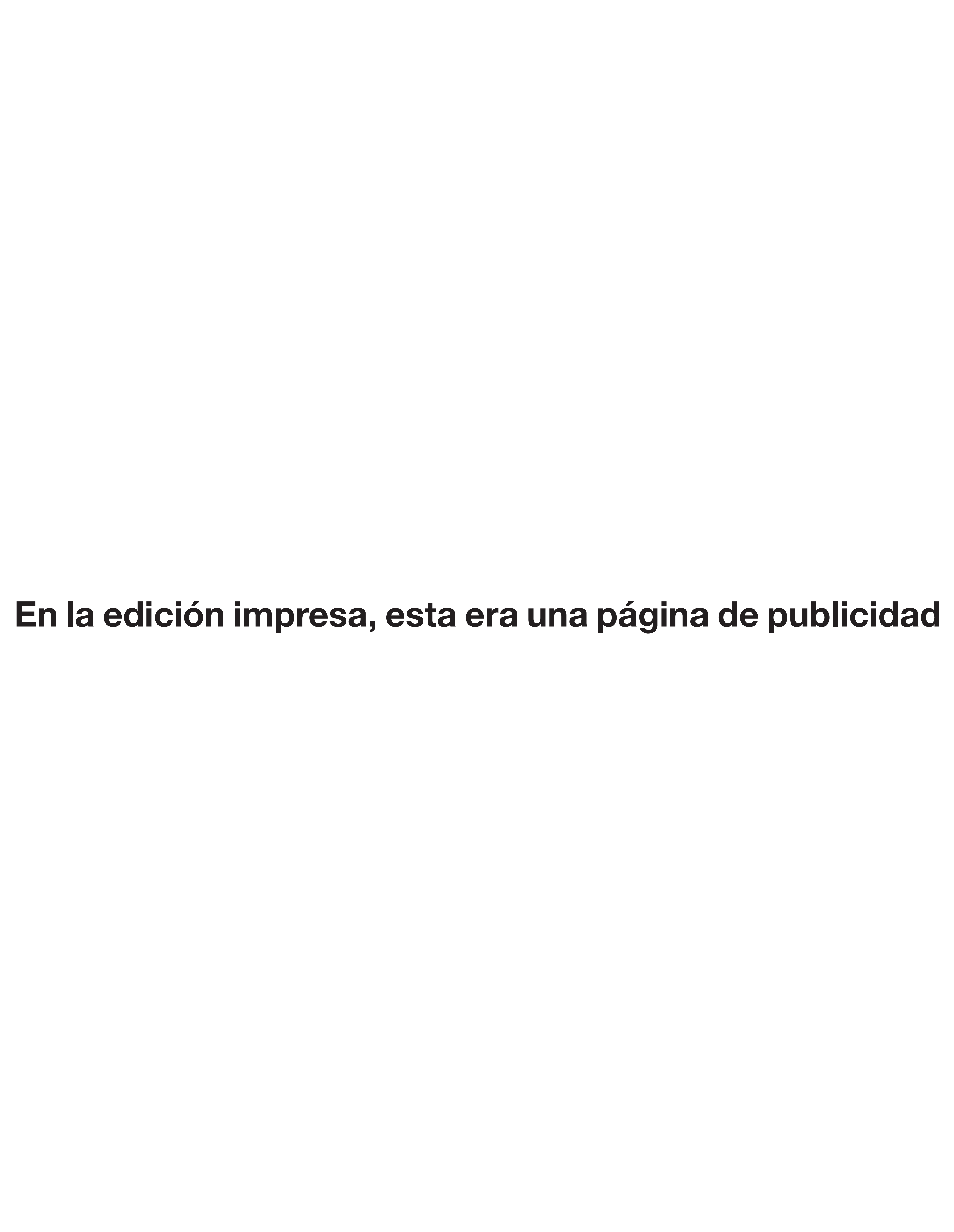
La presentación de «King Kong» en la edición 2005 del E3 no sólo supone su puesta de largo oficial ante todo el mundo, sino que también sirve para demostrar que Peter Jackson, el director de la película, tiene una faceta oculta de jugón. Según parece, Jackson es un fan de «Beyond Good & Evil», el último trabajo de Michel Ancel, creador también de la serie «Rayman». Cuando hubo que decidir quién se quedaría con la licencia de «King Kong» para desarrollar el juego oficial, Ancel fue la primera elección de Jackson. Ahora, Michel Ancel y su equipo tienen ante si un reto nada desdeñable, lo que también nos deja con la intriga de si la peculiar estética que Michel Ancel suele dar a todas sus producciones –con un look de dibujo animado– dominará la versión PC de «King Kong» o se tenderá más hacia el realismo cinematográfico. La respuesta se desvelará en la presentación del juego en el E3. ■



▲ Las ilustraciones que han servido para el rodaje de "King Kong" están a disposición del diseñador Michel Ancel, designado por el propio Peter Jackson.



El director posa junto a los actores principales de la película "King Kong", que veremos adaptada a un juego de aventura. Naomi Watts y Adrien Brody a la izquierda y Jack Black a la derecha. ▶


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Ahora tú serás el único elegido...

The Matrix: Path of Neo

SHINYATARI · ACCIÓN/AVENTURA · NOVIEMBRE 2005

▶ **Los protagonistas de la trilogía revivirán la acción cinematográfica.** La base de «Path of Neo» quedará marcada por el guión de las películas, pero en ciertos momentos quedarán abiertos caminos alternativos –los caminos de Neo– que te permitirán disfrutar de secuencias totalmente originales para superar tus objetivos. Pero todos los personajes de la trilogía –incluyendo los secundarios– harán su aparición ¡Más completo que el cine, vamos! ■





▲ **¡Podrás vivir las mejores escenas de las tres películas de "Matrix"!** «Path of Neo» no sólo te contará y te meterá en la misma historia de la trilogía de "Matrix", sino que podrás jugar sus mejores escenas como protagonista. ¿Habías soñado con rescatar a Morfeo de las garras de los agentes o combatir al Merovingio en su castillo? ■



▸¿TOMARÁS LA PILDORA ROJA? *El mundo de Matrix nunca volverá a ser el mismo después de que te metas en la piel de Neo y descubras todos tus poderes mientras los agentes te persiguen. Ahora todo el futuro de la humanidad estará en tus manos. ¿Te atreves a entrar?* ■

▲ ¡Mi nombre es Neo! Acción, aventura, agentes, movimientos imposibles y artes marciales. Y, ahora, tu sueño de entrar en Matrix de forma plena se hará realidad, encarnando a Neo. Si eres un fan de "Matrix" prepárate para vivir en «Path of Neo» la trilogía cinematográfica al completo, encarnando al Elegido, el que puede cambiar el destino. ¡Toda una peli en tu PC! ■

▲ ¡Pero si no se puede andar por las paredes! Vamos, vamos, ya sabes que en el mundo de Matrix se pueden romper ciertas reglas, ¿no? Y en «Path of Neo» las vas a romper a patadas (a veces de forma literal). Neo empezará el juego, como en las películas, con poderes muy simples para ir aumentándolos poco a poco, en potencia y en número. ¡Acabarás siendo todo un héroe! ■

◂ Acción con el único e inimitable sello "Matrix". Si algo hubo de revolucionario en "Matrix" eso fue, sin duda, el estilo único de las escenas de acción. La aparición del "tiempo bala", que ha inspirado a series como «Max Payne», marcará buena parte de las secuencias de acción más impactantes del juego. Es algo que también viste en «Enter the Matrix», pero las acrobacias de Neo serán mucho más realistas ahora, con una tecnología gráfica y de animación mejorada, y con más y mejores movimientos. ■

¡Que siga la gran estrategia!

Barbarian Invasion

Expansión para Rome Total War

THE CREATIVE ASSEMBLY/ACTIVISION · ESTRATEGIA · OTOÑO 2005

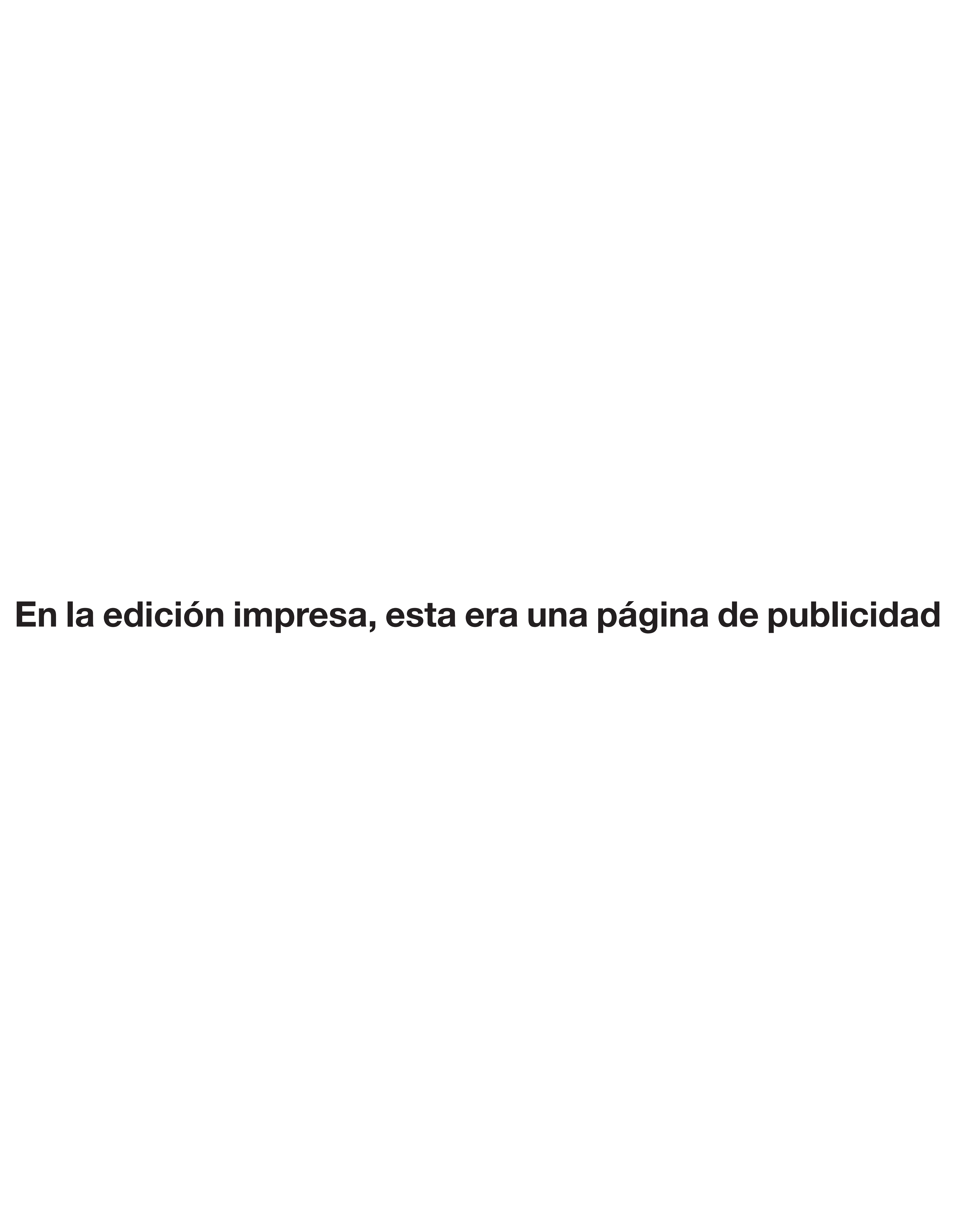


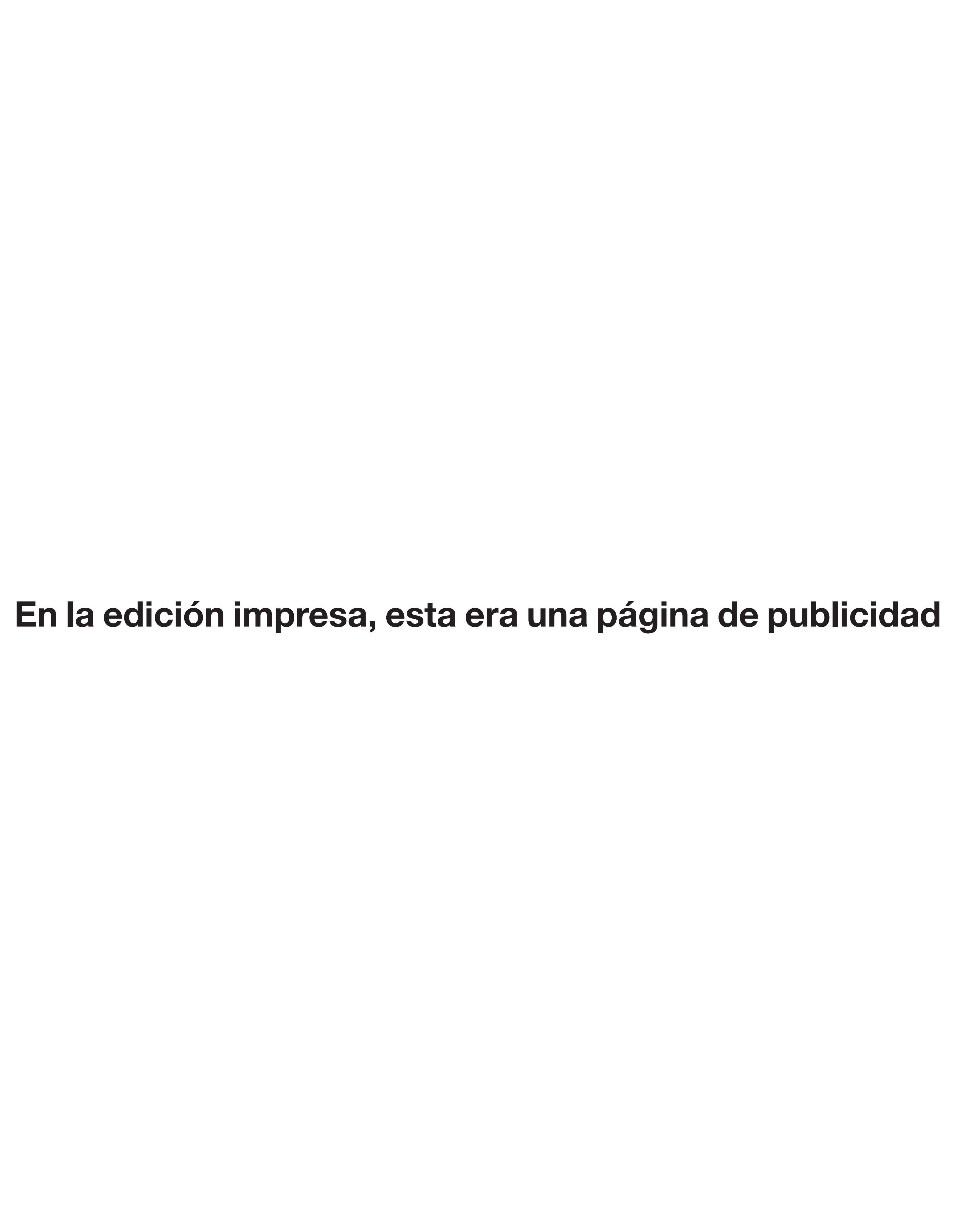
▲ **¡La noche se ilumina con el fuego!** Has leído bien... ¡batallas nocturnas! ¿Estás dispuesto para el más difícil todavía? Lo que vas a encontrar en las batallas y asedios de «Barbarian Invasion» no tiene comparación. Y no sólo podrás usar las "armas de fuego" contra las ciudades sino contra todo tipo de unidades... ■

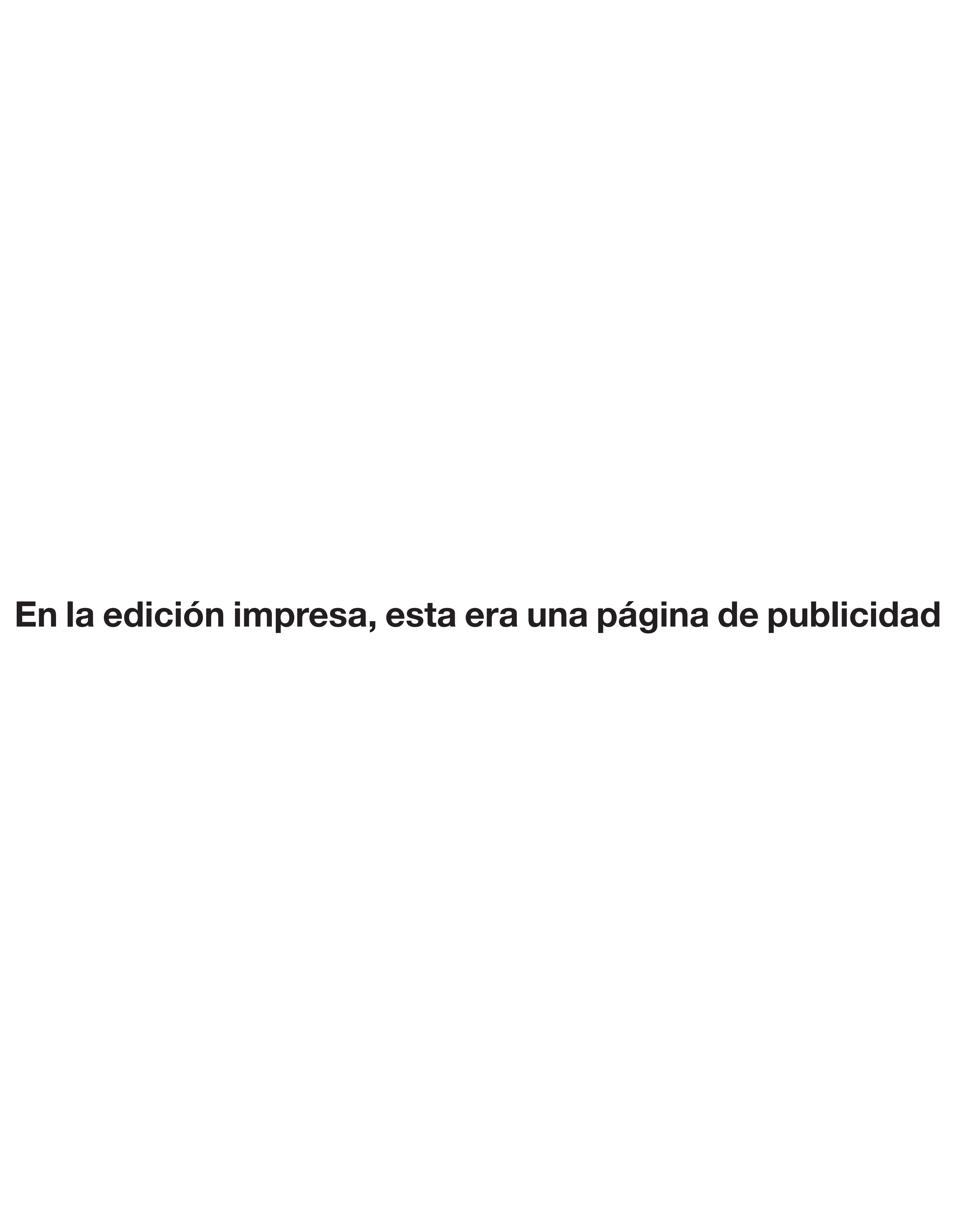
► **EL IMPERIO SE TAMBALEA... Se acercan para acabar con el imperio más grande de todos los tiempos. Los ejércitos bárbaros se mueven hacia Roma con ansias de guerra. Y tú serás el general que la libre.** ■

◄ **La guerra no es lo único que cambió el mundo...** Como ocurría en «Rome. Total War» la batalla será el "gran espectáculo" pero no el único. La diplomacia se reforzará con la aparición del cristianismo. Tu facción, cristiana o pagana, y tus unidades especiales –druidas o sacerdotes– influirán sobre las tropas. ■

▲ **¡Disfruta de las nuevas tácticas de conquista!** Unas batallas más rápidas y agresivas que en «Rome: Total War» y las nuevas técnicas de guerra te permitirán hacer resurgir el imperio romano o sumergirlo para siempre en el olvido. ■


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


▲ LO MEJOR DE LO MEJOR. Una foto para el recuerdo en la que están reunidos todos los galardonados. Estas son las caras de los responsables de las compañías desarrolladoras y distribuidoras de los juegos con los que mejores ratos habéis pasado durante el 2004. Casi nada: Electronic Arts, Sony Entertainment, Nintendo, FX Interactive, UbiSoft, Activision, Konami, Virgin PLAY y Take2 Interactive. Y todos ellos intentarán subir el listón el año que viene. ¿Lo conseguirán?

Los lectores eligen los mejores juegos del año

HOBBY PREMIOS 2005

Una vez más Hobby Press, en una nueva edición de nuestros premios anuales, ha reunido a toda la industria del videojuego para celebrar un fantástico año de juegos y el 20 cumpleaños de Micromanía

La última edición de los Hobby Premios, los premios anuales convocados por todas las revistas de videojuegos de Hobby Press, ha sido muy, muy especial. Primero porque durante la gala hicimos llegar a todos los ganadores, –elegidos, un año más, con vuestros votos en una convocatiria con record de participación–, los trofeos y el reconocimiento de todos los jugadores. Además, en esta ocasión, Micromanía fue la gran protagonista de la divertida fiesta que siguió a la entrega de premios, celebrando a lo grande nuestro veinte aniversario.

LOS MEJORES DE 2004

La gala, que fue presentada por Pablo Carbonell, sirvió también para reconocer los esfuerzos de las compañías que destacaron en 2004, así como para homenajear a algunos de los pioneros de la industria. Todos ellos recibieron el caluroso reconocimiento de todos los asistentes, dando paso a algunos momentos muy emotivos.

Música, buena compañía y muchos regalos, demostraron ser una receta infalible para garantizar la diversión hasta altas horas de la madrugada.

Una gran noche, sin duda, que no olvidaremos de la que, si hay que elegir, nos quedamos con el brindis más repetido: ¡Por los veinte próximos años de Micromanía! Gracias a todos, de verdad, por estar ahí.

UNA FIESTA DE LOS 80

¡RETROMANÍA! Para celebrar el 20 aniversario de Micromanía la fiesta tuvo una divertida ambientación retro, que nos hizo revivir los felices años de "La Movida". La música, la decoración... ¡y hasta el presentador! Porque, ¿quién mejor que el siempre imprevisible Pablo Carbonell, para conducir una gala ambientada en los 80?





LOS PREMIOS MICROMANÍA

MEJOR JUEGO PARA PC

HALF-LIFE 2

➲ % de los votos: 41%
➲ Compañía: Vivendi Universal

UNA NUEVA ERA. Y es que si hay una palabra que describe perfectamente a «Half-Life 2» es la de "revolucionario". Su tecnología, su sistema de juego, su desarrollo, hasta su sistema de distribución online... todo en este juego está llevado un nivel más allá y eso, probablemente, es lo que habéis visto en él para elegirlo como el mejor juego de PC del año, con un 41 % del total de los votos y por delante de títulos tan impresionantes como «Far Cry» o «La Batalla por la Tierra Media». Paco Delgado, Director de Micromanía, hizo entrega del premio a Javier Sanz, Jefe de Producto de Vivendi Universal.


▲ ¡ENHORABUENA! «Half-Life 2» no sólo ha sido el juego más votado, sino que lo ha logrado con una gran distancia sobre sus rivales.

LOS OTROS PREMIADOS

COMPUTER HOY JUEGOS

Los lectores de Computer Hoy Juegos han elegido a «Doom 3» como mejor juego de PC del año, en dura pugna con «NFS Underground» y «Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo». Jose Luis Sanz, Redactor Jefe de Computer Hoy Juegos le entregó el premio a Carolina Moreno, Relaciones Públicas de Proein.



▶ MEJOR JUEGO PARA PC
DOOM 3

NINTENDO ACCIÓN

Los lectores de Nintendo Acción eligieron «The Legend of Zelda: The Minish Cap» como mejor juego del año Para Game Boy Advance, mientras que «Metroid Prime 2 Echoes» se alzó como mejor juego de GameCube. Nicolás Wegnez de Nintendo España, a la derecha, recoge el premio de manos de Juan Carlos García, Director de la revista Nintendo Acción.



▶ MEJOR JUEGO PARA GAMECUBE
METROID PRIME 2 ECHOES
▶ MEJOR JUEGO PARA GBA
THE LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP

MEJOR JUEGO DE ROL

SACRED

➲ % de los votos: 61%
➲ Compañía: FX Interactive

CON AUTORIDAD «Sacred» ganó por delante de «Final Fantasy XI» y «Bloodlines». Manuel Moreno, Jefe de Comunicación de FX Interactive, recogió el premio de las manos de Paco Delgado.



MEJOR JUEGO DE SIMULACIÓN

LOS SIMS 2

➲ % de los votos: 65%
➲ Compañía: EA Games

VICTORIA CLARA. «Los Sims 2» se impusieron con autoridad a «Pacific Fighters» y «Singles». Paco, nuestro Director, le entregó el premio a Izaskun Urretabizkaia, Product Manager de EA Games.



20 AÑOS DE VIDEOJUEGOS, 20 AÑOS DE MICROMANÍA



» EN EL PRINCIPIO ESTABA MICROMANÍA... Bueno, vale, no estamos ahí desde hace tanto tiempo, pero es que hablar de videojuegos en España es casi lo mismo que hablar de Micromanía, ¡20 años no los cumple cualquiera! Pero como los juegos nos gustan tanto o más que el primer día, hay Micromanía para rato. Así que, ¿quién se apunta a los próximos 20?



▲ VIEJOS AMIGOS. La fiesta se llenó de amigos, como Domingo Gómez, uno de los artífices de la idea original de Micromanía.



▲ GENTE DE RENOMBRE. Como Paco Pastor o Gabriel Nieto, el segundo director en la historia de Micromanía.





▲ REGALOS PARA TODOS. Y es que, ¿qué es un cumpleaños sin regalos? En la fiesta de Micromanía hubo montones de regalos, pero sin duda la estrella de la noche era el Smart Roadster que le tocó en el sorteo a Roberto R. Rollón (Ubisoft).



▲ FOTO DE FAMILIA. Y como era nuestra fiesta, fuimos nosotros los que entregamos el premio gordo. Ahí estamos, de izquierda a derecha: Cristina, Paco, Roberto (el ganador), Lidia y Santiago.







PERO, ¿EN QUÉ AÑO ESTAMOS? Los invitados a la fiesta se llevaron la sorpresa de recibir una invitación a la "Presentación de la nueva revista Micromanía" fechada en ¡1985! Si es que Correos está fatal... Y, para colmo, pudimos presenciar en directo un concierto de "Los Toreros Muertos". "Mi agüita amarilla", "Yo no me llamo Javier"... ¡Ay, qué tiempos!

LOS PREMIOS ESPECIALES

LOS NOMBRES PROPIOS DEL VIDEOJUEGO. Ya es tradición que, en nuestros Hobby Premios, se rinda un reconocimiento especial a aquellas personas o compañías que se han distinguido por su contribución al desarrollo de la industria del videojuego en nuestro país. Así, Ubisoft fue premiada como Compañía Revelación del Año, por el gran número de títulos editados y por su popular política de precios, y Electronic Arts como Compañía del Año, por su liderazgo en la venta de software. De la misma manera, se quiso premiar la trayectoria profesional de María Jesús López, por una carrera dedicada a este sector, así como a Paco Pastor, por su aportación al mismo. Un merecido homenaje, porque sin ningún lugar a dudas, sin ellos la industria del videojuego en España no estaría donde está.


TRAYECTORIA PROFESIONAL

▲ **UNA CARRERA DEDICADA AL VIDEOJUEGO.** Amalio Gómez, Director de Publicaciones de Videojuegos de Hobby Press, entregó a María Jesús López, Directora de Negocio de Sony España, el premio a la Trayectoria Profesional.


COMPAÑÍA DEL AÑO

▲ **ELECTRONIC ARTS, TRIUNFA.** Cristina Fernández, Directora Editorial de Micromanía y Computer Hoy Juegos, entrega el premio a Nicola Cencherle.


COMPAÑÍA REVELACIÓN

▲ **UBISOFT DESTACA.** Roberto R. Rollón, Director de Marketing de Ubisoft España, recibió el premio.




PIONEROS DEL SOFTWARE

▲ **ABRIENDO CAMINOS.** Paco Pastor, uno de los fundadores de las míticas compañías ERBE y Sega España, recibió un merecido premio por su aportación al sector en España. En su discurso tuvo palabras para recordar a quienes han contribuido a afianzarlo.

LOS OTROS PREMIADOS

PLAY2MANÍA

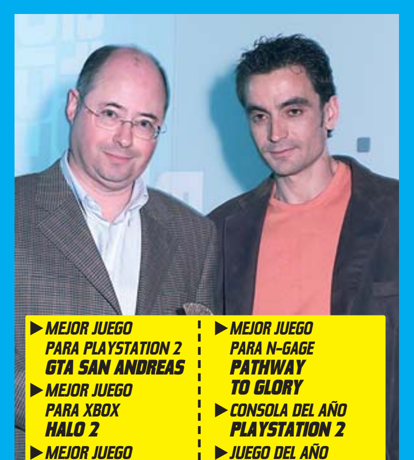
Aprovechando que actualmente PS2 es el formato más extendido en nuestro país, la revista Play2Manía se "hinchó" a entregar premios. Hasta nueve de ellos a los mejores en cada género entregó Sonia Herranz, Directora de Play2Manía. Entre ellos el de «GTA San Andreas», que fue el primero de los tres que conseguiría este juego al final de la noche.



- MEJOR JUEGO DE INTELIGENCIA: **LOS URBZ**
- MEJOR JUEGO DE ACCIÓN: **SOCOM US NAVY SEALS**
- MEJOR JUEGO DE LUCHA: **MORTAL KOMBAT DECEPTION**
- MEJOR JUEGO DE VELOCIDAD: **NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2**
- MEJOR JUEGO DE PLATAFORMAS: **JACK III**
- MEJOR SIMULADOR DEPORTIVO: **PRO EVOLUTION SOCCER 4**
- MEJOR JUEGO MUSICA/MINIJUEGOS: **EYE TOY PLAY 2**
- MEJOR AVENTURA DE ACCIÓN: **GTA SAN ANDREAS**
- MEJOR SHOOT´EM UP: **CALL OF DUTY**

HOBBYCONSOLAS

PlayStation 2 fue elegida mejor consola del año. Javier Martínez Avial, Director de Marketing de Sony, recibió el premio de manos de Manuel del Campo, Director de Hobby Consolas, quien también hizo entrega de otros premios, como el de mejor juego de Xbox, que fue para «Halo 2», y los de mejor juego del año y mejor juego de PS2, ambos para «GTA San Andreas».

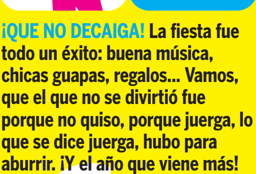


- MEJOR JUEGO PARA PLAYSTATION 2: **GTA SAN ANDREAS**
- MEJOR JUEGO PARA XBOX: **HALO 2**
- MEJOR JUEGO PARA MÓVILES: **MIGHT & MAGIC**
- MEJOR JUEGO PARA N-GAGE: **PATHWAY TO GLORY**
- CONSOLA DEL AÑO: **PLAYSTATION 2**
- JUEGO DEL AÑO: **GTA SAN ANDREAS**

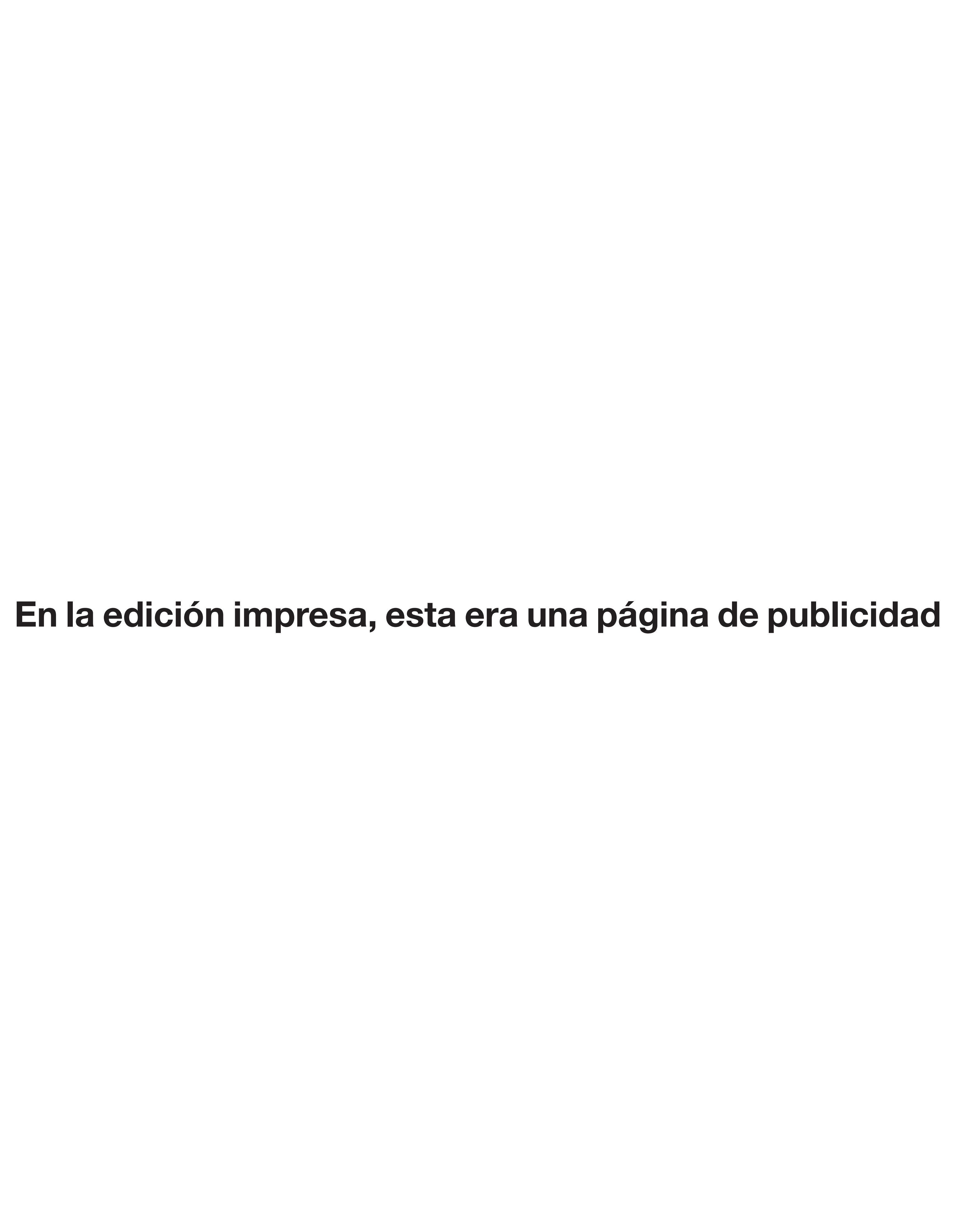








¡QUE NO DECAIGA! La fiesta fue todo un éxito: buena música, chicas guapas, regalos... Vamos, que el que no se divirtió fue porque no quiso, porque juerga, lo que se dice juerga, hubo para aburrir. ¡Y el año que viene más!


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Cartas a la redacción

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que opines y te hagas oír.

El Cazador Silencioso 3

Ya sé que es un tema que aparece en el Buzón revista sí, revista no, pero de verdad que me parece una vergüenza que se sigan vendiendo en España juegos íntegramente en inglés, sin traducir siquiera los textos al castellano. Y la excusa de las ventas podía colar hace diez años, pero, ¿de verdad pretenden que nos creamos que no se van a vender suficientes unidades de «Silent Hunter 3» como para justificar su traducción? Vamos, venga ya. ■Alex Germán



R. Sí que es verdad que esta es una discusión que viene de lejos, vamos, de tan lejos casi como los propios videojuegos. Lo lógico sería, como tú dices, que los juegos se tradujeran y punto pelota, pero, ¿y si la opción es no traducirlos o no publicarlos? Espinosa decisión, ¿verdad? De todas formas, en el caso concreto de «Silent Hunter 3» la buena noticia es que un grupo de aficionados han traducido el juego "motu propio" y han puesto su trabajo a disposición de todo el mundo. Puedes averiguar más en el apartado simulación de la Comunidad en este mismo número.

Menuda decepción



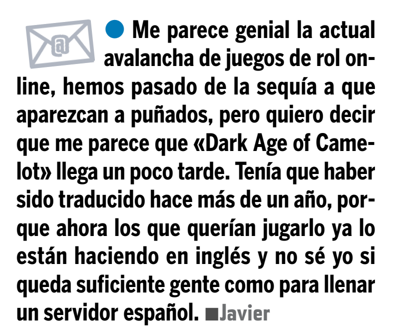
He estado esperando con impaciencia la revista del mes pasado para ver, entre otras cosas, qué nota le poníais a «Driv3r», porque me lo compré el otro día y, la verdad, me pareció una castaña pilonga, una estafa, vamos, que me decepcionó un montón, muchísimo. Supongo que no es ni siquiera lo suficientemente bueno como para mencionarlo en la revista, ¿no? ■Alfonso Navarro

R. Es verdad que a veces, por razones de espacio, no podemos comentar todos los juegos que salen a la venta cada mes, pero la decisión de incluirlo o no, no se hace en función de si es bueno o malo, sino del interés que despierta ese juego. En el caso de «Driv3r» es evidente que había que hacer una review, pero la versión definitiva no llegó hasta el último momento el mes pasado, ya sin tiempo material para incluirlo. Y sí, como puedes comprobar este mes en su review, nosotros también nos hemos llevado una gran decepción con este juego.

LA QUEJA
Una carta "siniestra"

Soy jugador de videojuegos casi desde que tengo memoria y, como mucha otra gente, soy zurdo. Os escribo para quejarme de lo poco que se piensa en nosotros. ¿Es que no tenemos los zurdos derecho a disfrutar de la tecnología y la ergonomía de los ratones y joysticks de gama alta? Sin hablar de los tactical boards, pads y demás gadgets y periféricos pensados totalmente para diestros. Estoy harto de conformarme con ratones simétricos, que suelen ser de gama baja y con menos botones. A ver cuando empiezan a fabricar periféricos para nosotros, señores. ■Héctor

Una queja original la tuya, si señor, aunque es cierto que cualquiera que haya intentado controlar un ratón con la mano contraria para la que está pensado sabrá que no es broma. Hombre, es verdad es que es posible encontrar periféricos "simétricos" de bastante calidad en casi todos los tipos de dispositivo pero no estaría de más, tienes razón, que los fabricantes se preocuparan un poco más del sector "de izquierdas" de los consumidores.



Jugar "de gratis"

Quiero daros las gracias por incluir en vuestro DVD del mes pasado la versión completa de «Dark Age of Camelot», para jugar nada menos que durante 14 días. He descubierto un juego estupendo y, es más, creo que a partir de ahora voy a seguir jugando una buena temporada. ■Vicente





R. Pues va a ser una temporada muy larga la que te vas a pasar jugando, porque en el DVD de este mismo mes también incluimos la versión completa de «City of Heroes» con otros 14 días de juego gratuito, y aunque no está en castellano, como «DAoC», es sin duda otro juegazo de la cabeza a los pies. Vamos, que no vas a tener suficientes horas en el día para estar "enchufado" a Internet.

¿Llega tarde?

Me parece genial la actual avalancha de juegos de rol online, hemos pasado de la sequía a que aparezcan a puñados, pero quiero decir que me parece que «Dark Age of Camelot» llega un poco tarde. Tenía que haber sido traducido hace más de un año, porque ahora los que querían jugarlo ya lo están haciendo en inglés y no sé yo si queda suficiente gente como para llenar un servidor español. ■Javier



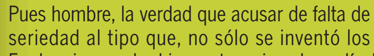
R. ¿Tarde? Pues va a ser que no :-) Mira, si lees un poco más arriba encontrarás la carta de otro lector que está encantado con la llegada de «DAoC». Ten en cuenta que el inglés es todavía un handicap para mucha gente, así que es casi seguro que van a aparecer montones de gente para echarle un vistazo a este juego, aprovechando que "está en cristiano".

Novedad antigua

Os escribo porque en el reportaje de «GTA San Andreas» del mes pasado decís que una de las novedades es que se podrán añadir MP3 a la radio del juego, cosa que ya se podía hacer en «GTA 3» y en «Vice City». ■Xavier Fdez.

LA POLÉMICA DEL MES
¿Espíritu traicionado?

Os escribo para felicitaros por el estupendo reportaje del mes pasado acerca de los juegos de Star Wars. Pero quería preguntaros también si no os parece que al señor George Lucas se le ha ido un poco la pinza con «Lego Star Wars». Yo creo que esa ambientación infantil no pega nada con la seriedad del resto de juegos ni con el dramatismo de las dos trilogías de películas. ■ Gregorio Toledo

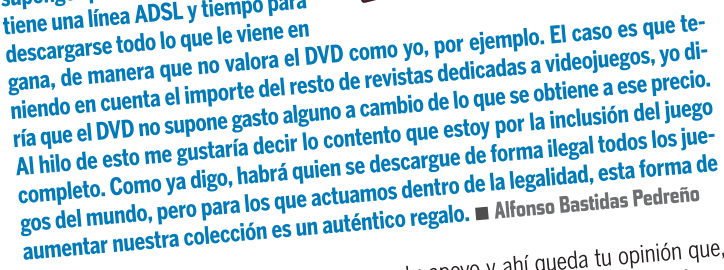


Pues hombre, la verdad que acusar de falta de seriedad al tipo que, no sólo se inventó los Ewoks, sino que les hizo protagonizar dos películas... No, ahora en serio, «Lego Star Wars» es, ante todo, un videojuego estupendo, muy divertido y jugable que, pese a lo que pueda parecer, es escrupulosamente fiel al espíritu de la saga que, dicho sea de paso, ha sido siempre el de la emoción y la aventura, más que el del dramatismo, ¿no?



CARTA DEL MES

DVD sí, claro



● **El mes pasado leí la carta de un lector que proponía dos revistas: una con DVD y otra sin él. Bueno, supongo que el lector en cuestión tiene una línea ADSL y tiempo para descargarse todo lo que le viene en gana, de manera que no valora el DVD como yo, por ejemplo. El caso es que teniendo en cuenta el importe del resto de revistas dedicadas a videojuegos, yo diría que el DVD no supone gasto alguno a cambio de lo que se obtiene a ese precio. Al hilo de esto me gustaría decir lo contento que estoy por la inclusión del juego completo. Como ya digo, habrá quien se descargue de forma ilegal todos los juegos del mundo, pero para los que actuamos dentro de la legalidad, esta forma de aumentar nuestra colección es un auténtico regalo.** ■ Alfonso Bastidas Pedreño

R. Pues nada, amigo, muchas gracias por tu apoyo y ahí queda tu opinión que, como ya comentábamos el mes pasado, es la de la mayoría de los lectores. Así que, tranquilos, que tenemos DVD para rato...

R. Lo que queríamos decir en el reportaje es que se trata de una novedad con respecto a la versión de PS2 de «GTA San Andreas», no con respecto a las anteriores entregas de la serie en PC. De todas formas, si no ha quedado claro, pues lo sentimos y prometemos explicarnos mejor en el futuro.

Paredes adornadas

● **Os escribo para preguntaros por qué si las revistas especializadas en juegos de consola regalan pósters regularmente, no ocurre lo mismo en Micromanía. A mí me encantaría tener en mi cuarto colgado un póster de «Doom 3», «Far Cry», «Half-Life 2»... ¿Es una cuestión de derechos de imagen o algo así?** ■Dirk Winters

R. Qué va, es mucho más sencillo que todo eso. Lo que pasa es que los pósters, como cualquier cosa que se regala con una revista, tienen un coste económico asociado y a nosotros "se nos va el presupuesto" en preparar todos los meses un DVD con un juego completo y las mejores demos. Y, hombre, nosotros pensamos que si hay que elegir entre que te regalen un póster o que te den un DVD como el de Micro... vamos, que no hay color, ¿no te parece?

Retro-errata

● **Os escribo para felicitaros por la nueva sección Retromanía, que me parece sencillamente genial, pero también para indicaros que en la de hace dos meses decíais que la letra "P" es la letra que se gastaba más en el teclado de goma del Spectrum porque se usaba para escribir "Load". Me parece a mí que eso no es así, ya que esto se hacía con la "J". Además, también se gastaban mucho las "O", "P", "Q" y "A", ya que eran las teclas por defecto para manejar cualquier juego de Spectrum.** ■Víctor Gutiérrez

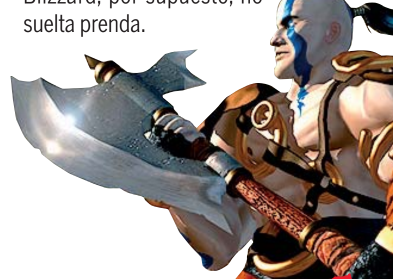


R. Es cierto, nos has pillado, pero bien además. :-) Efectivamente la tecla que se usaba para el "Load" era la "J", y ésa y las otras cuatro que mencionas, eran ciertamente las que más se gastaban. Debe ser que se nos fue la pinza entre una cosa y otra y en el baile resultante salió lo que salió... En fin, nos aplicamos una colleja bien dada y añadiremos otra docena de ojos a los 200 que ya empleamos en revisar la revista. :-)

Novedad antigua

● **A ver, ¿me podéis explicar qué puñetas es eso de los rumores de que Blizzard ya está desarrollando «Diablo 3»? Porque desde que lo leí en las Preguntas sin Respuestas estoy que no pego ojo. ¿No estaréis vacilándonos, no?** ■ Baal

R. Que no, que no va de vacile ni mucho menos. La historia es que hace dos meses Blizzard publicó en su página web ofertas de trabajo para, literalmente, "trabajar con el equipo que desarrolló «Diablo 2»". De ahí a que toda la industria comenzara a rumorear que «Diablo 3» estaba en marcha sólo había un paso, claro. Blizzard, por supuesto, no suelta prenda.



FORMIDABLE

Hellgate London. El regreso a la mesa de trabajo de Bill Roper y el resto de los creadores de la serie «Diablo» sería una buena noticia casi en cualquier circunstancia, pero si encima lo hacen con un juegazo como «Hellgate London» la cosa es directamente para levantarse y ponerse a dar palmas. Lo malo va a ser esperar hasta que salga pero, creednos, la espera merecerá la pena.

LAMENTABLE



Adios a Elixir. Parece que corren malos tiempos para los pequeños estudios independientes. Este mes ha sido Elixir, los responsables de «Republic» y del divertidísimo «Evil Genius», los que se han visto obligados a cerrar sus puertas por falta de financiación. Y eso, además, implica la cancelación de «Republic 2», que estaba en pleno desarrollo. Lo dicho, menuda racha...

preguntas sin respuestas

¿Cuánto...

va a tardar Blizzard en anunciar una expansión para «World of Warcraft», ahora que SOE acaba de confirmar que la de «Everquest 2», «Desert of Flames», aparecerá en septiembre?

¿Por qué...

no se extiende a España la gira de conciertos que una orquesta sinfónica va a dar por EE.UU, interpretando únicamente música de los mejores juegos de todos los tiempos?

¿Cómo...

justificará SOE su decisión de "legalizar" la compra y venta de bienes virtuales por dinero real en «Everquest 2», después de haberse declarado durante años radicalmente en contra de ello?

¿Qué...

podemos esperar del recién anunciado «PC Fútbol 2006», después del chasco que nos llevamos con el malogrado «PC Fútbol 2005»?

¿Por qué...

Rick Goodman no se anima a hacer otra cosa que no sean juegazos de estrategia histórica en tiempo real y aplica su enorme talento a algún otro género?

¿Cómo...

nos las vamos a apañar para poder ver los más de 1.000 títulos que serán presentados en este próximo E3 y no morir de agotamiento en el intento?

Tu opinión es importante, escríbenos

■ Participa en esta sección enviando un e-mail a elbuzon@micromania.es o una carta a Hobby Press S.A. Micromanía, C/ De los Vascos, 17. 28040 Madrid.
■ No olvides indicar tus datos personales. Todas las aportaciones seleccionadas, recibirán una camiseta exclusiva de Micromanía.

NOTA: Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno para dar entrada a un mayor número de participantes.

La Réplica

¿No estás de acuerdo con nuestra puntuación de un juego? ¡No hay problema! Escríbenos, dinos cuál es la nota que en tu opinión habría merecido ese título y explícanos tus razones.



Puntuación Micromanía

Demasiado difícil

Me parece que lleva demasiada nota, porque para tratarse de un juego de acción resulta demasiado engorroso y lento de manejar. Te pasas más tiempo "charlando" con tus compañeros, que pegando tiros de verdad y a mí esto me parece bastante confuso. ■Alberto Sentino

La otra nota 



Hombre, es cierto que si lo que esperas es un juego de acción, pura y dura, «S.W.A.T. 4» te puede resultar algo árido, pero es que en realidad frente a lo que nos encontramos es ante un juego de acción táctica, un subgénero en el que el ritmo pausado es una obligación. De hecho, para el enorme número de opciones que ofrece, a mí me parece que su interfaz está pero que muy bien resuelto. ■J.M.H. (Autor de la review)



Puntuación Micromanía

Galáctico

Hacía tiempo que no disfrutaba tanto con un juego de este tipo. Y no sólo porque el ritmo de la acción es trepidante, sino también porque su ambientación es fantástica y su sistema de juego divertidísimo. Yo incluso le habría puesto una nota más alta que vosotros. ■Alicia Ortiz

La otra nota 96

Yo también creo que es un juego soberbio. Lo que pasa es que a mi entender para que su nota sea tan alta como la que propones al juego habría que exigirle que fuera todavía mejor en algunos aspectos. La complejidad táctica, por ejemplo, podría ser más elevada, aunque sólo fuera para que el juego resultara algo más largo. ■D.M.S. (Autor de la review)



Puntuación Micromanía

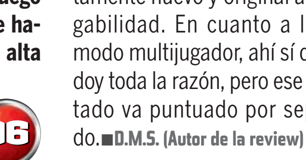
Pocas novedades

Soy un entusiasta incondicional de «Doom 3», y no es que su expansión me parezca mala, qué va, pero creo que en realidad no aporta demasiado sobre lo que ya habíamos visto en el original. Me hubiera gustado disfrutar de más ideas nuevas y que, por fin, se hubiera incluido un modo multijugador en condiciones. ■Carmelo Fuentes

La otra nota 88



Pues hombre, es verdad que la expansión de «Doom 3» no incluye demasiadas novedades, pero yo creo que las que trae son más que suficientes para convertirlo en una adquisición indispensable para los aficionados al juego. Posibilidades como la de ralentizar el tiempo, por ejemplo, le dan un giro completamente nuevo y original a la jugabilidad. En cuanto a lo del modo multijugador, ahí sí que te doy toda la razón, pero ese apartado va puntuado por separado. ■D.M.S. (Autor de la review)



Cossacks 2
85
Puntuación Micromanía

Para estrategas

Estoy impresionado con sus posibilidades estratégicas. Sus gigantescos ejércitos y el enorme realismo de todas las variables que se aplican en los combates lo convierten, creo yo, en uno de los juegos más completos de los últimos tiempos. Vamos, que creo que se merecía una nota mejor. ■Augusto García

La otra nota 



Aunque estoy de acuerdo contigo en que se trata de un estupendo juego, yo creo que cojea en un par de apartados. Por una parte gráficamente resulta algo anticuado, y no es sólo una cuestión de estética, sino de que las batallas acaban volviéndose confusas. Además, al principio el interfaz pude resultar algo abrumador y eso puede ser un obstáculo para los jugadores ocasionales. ■L.E.C. (Autor de la review)

Lego Star Wars
90
Puntuación Micromanía

¿Un juego de niños?

¿No os parece que este juego es demasiado infantil como para merecer la nota que le habéis dado? Sinceramente, yo no creo que las piezas de Lego le hagan justicia al universo Star Wars, y me parece que se trata de un juego poco profundo y demasiado sencillo. ■Alejandro Burgos

La otra nota 



EN EL PUNTO DE MIRA
Empire Earth II



Puntuación Micromanía



La otra nota

Histórico

Creo que es uno de los mejores juegos de estrategia de los últimos tiempos. Su complejidad es enorme pero, a la vez, es muy sencillo de manejar. ¿Qué más se le puede pedir a un juego de estrategia? Creo que debería llevar más nota. ■ Carlos Montero

Estoy de acuerdo contigo en casi todo lo que dices. Efectivamente, es un juego genial, pero, oye, su nota también es excepcional, ¿no? Yo creo que le faltan algunos detalle menores, en cuanto a originalidad, sobre todo, pero es que en realidad no hay mucha diferencia entre nuestra nota y la tuya... L.E.C. (Autor de la review)



La otra nota

Esto me suena

Me parece que «Empire Earth II» es un gran juego de estrategia, pero que no habéis tenido en cuenta lo suficiente la falta de originalidad de su sistema de juego. A mí me parece que "copia" demasiadas cosas de juegos como «Rise of Nations» como para llevarse esa notaza. ■ Javier Cacique

Yo creo que "copiar" es un término demasiado fuerte. Es cierto que el juego toma ideas de «Rise of Nations» (y de otros juegos), pero eso mismo se puede decir de casi cualquier juego de estrategia de los últimos años. Lo interesante del caso es la forma en que esas ideas se ponen en práctica y yo creo que, en ese sentido, no se le puede poner ni una pega a «Empire Earth II». L.E.C. (Autor de la review)

Pues sintiéndolo mucho no puedo estar más en desacuerdo contigo. Yo creo que «Lego Star Wars» es todo un juegazo, tanto por la enorme cantidad de opciones que ofrece como por su impecable acabado técnico. Entiendo que el "tema Lego" te deje frío, pero en realidad lo único que hace es añadirle un punto de diversión a un juego que, por todo lo demás, es sobresaliente. ■J.P.V. (Autor de la review)



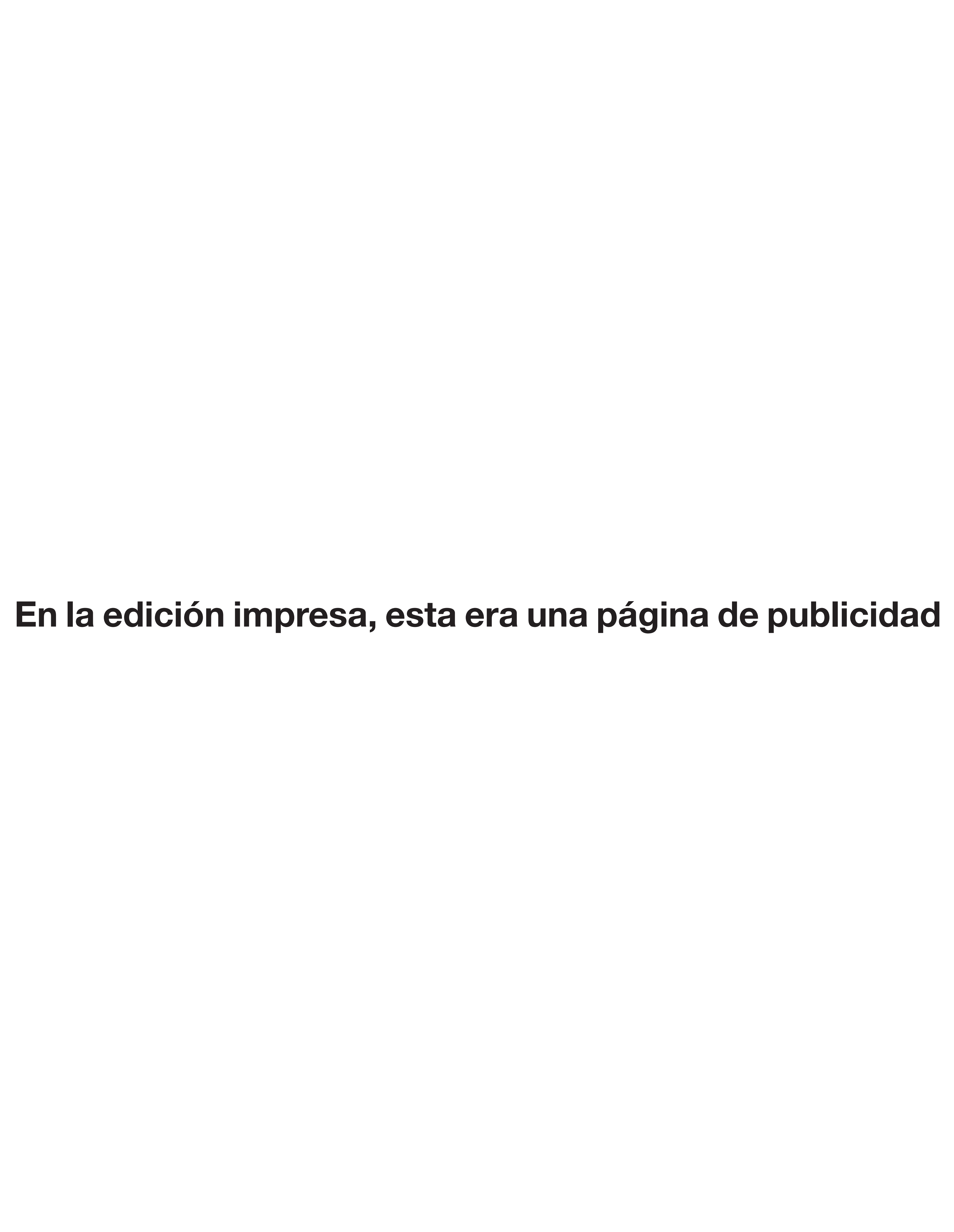
Puntuación Micromanía

Superior

Me parece que este juego debería llevar una nota más alta, porque se trata de un juego divertidísimo y repleto de opciones. Es cierto que su modo multijugador es más flojo que el individual, pero aun así yo creo que sus otras cualidades positivas lo compensan. ■Alfonso Tena

La otra nota 

Ojo, no te confundas, que la calidad de su modo multijugador no tiene nada que ver con la nota del individual. Lo que pasa es que, aunque yo estoy también de acuerdo en que es un juegazo, tiene algunas carencias que le impiden optar a una nota mayor, y no es la menos importante de ellas su escasa duración, que te permite acabártelo en muy poco tiempo. ■L.E.C. (Autor de la review)


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

SÓLO EN Micromanía

DE BLIZZARD A FLAGSHIP STUDIOS

INQUIETUD CREATIVA Y AMBICIÓN. Flagship Studios está formado por el grueso de responsables de la serie «Diablo» y «Warcraft». Y, aunque parezca mentira, con semejante curriculum tuvieron que abandonar Blizzard para llevar a cabo su nuevo proyecto, que retomaba el diseño de acción original de la primera serie, adaptada a un universo 3D y puesta al día en guión, tecnología y jugabilidad. «Hellgate London», es el primer título desarrollado bajo el sello de Flagship, pero el cambio de estudio no ha afectado a su ambición, estilo inimitable y gusto por la perfección y jugabilidad.



▲ **ESTUDIO DE GENIOS.** A muchos les gustaría tener un «Diablo» en su curriculum. ¿Será «Hellgate London» una nueva obra maestra?

¡Prepárate para el rol más diabólico!

Hellgate London

Olvídate de luchar contra la misma encarnación del Mal y sus legiones diabólicas viajando al reino de la oscuridad. Los creadores de «Diablo» han vuelto pero, en esta ocasión, no tienen intención de llevarte al Infierno. En realidad, el Infierno va hacia ti y su puerta se ha abierto en Londres.

Cuando, hace un par de años, el grueso del equipo que desarrolló la serie «Diablo» dijo que abandonaba Blizzard para explorar otras ideas y abrir nuevos caminos, a más de uno que somos fans de la misma nos dio un vuelco el corazón. ¿Significaba eso que no disfrutaríamos de un nuevo «Diablo»? ¡Por todos los demonios! ¿Qué maldición infernal era esa?

Poco después supimos de la creación de Flagship, de su idea de embarcarse en un nuevo juego de rol y, más tarde... nada. Un silencio absoluto roto hace sólo unas semanas, cuando los responsables del estudio nos invitaron a visitar sus oficinas, conocer su proyecto de primera mano y demostrarnos que, pese a un cambio profundo tanto en la estética como en la tecnología y un nombre que no tiene nada que ver con el clásico, el espíritu de «Diablo» está más vivo que nunca en el nuevo equipo fundado por Bill Roper.

LA ANTESALA DEL INFIERNO

Las oficinas de Flagship Studios se encuentran en la zona de la bahía de la ciudad de San Francisco, muy, muy cerca del estadio de los 49ers. Es una zona tranquila, casi apacible, aunque no muy lejos del centro de la ciudad. Uno no diría que ahí, dentro de un edificio casi anónimo, se han desatado las fuerzas del Infierno. No pudimos imaginarlo tras lo que fue un comienzo apacible del día. Un animado desayuno con Bill Roper, el jefe de Flagship, y Grantley Day, el responsable de desarrollo para PC de Namco Hometek, nos introdujo en un proyecto, cuando menos, inusual: una compañía conocida sobre todo por el desarrollo de juegos para consola, apadrinando un juego de PC que, además, es el primer proyecto de un nuevo estudio. Y es que parece que el PC se ha convertido en un campo muy deseado por Namco. No en vano la compañía se acaba de quedar con la licencia de los juegos de fantasía de Warhammer. Algo que también dará mucho que hablar en el futuro. Pero nos habíamos quedado en la entrada del Infierno, ¿verdad?

> ***Rol y acción son la base de «Hellgate London», que representa una puesta al día total de la esencia de «Diablo»***

TRAS LA PUERTA DE CERBERO

Bill Roper actúa de perfecto anfitrión enseñándonos Flagship Studios, presentándonos a sus acólitos –16 de ellos, de los 24 del estudio, habiendo trabajado en «Diablo»– y conducién- ▶▶

- Género: **Rol/Acción**
- Estudios/Compañía: **Flagship Studios/Namco**
- Distribuidor: **Namco**
- Idioma: **Por confirmar**
- Fecha prevista: **Finales de 2005**
- **www.hellgatelondon.com**

LAS CLAVES

- Su mezcla de rol y acción se basa en un diseño inspirado en la serie «Diablo».
- Todo el juego se desarrollará en un entorno 3D con una perspectiva en primera persona.
- Los atributos, habilidades y destrezas de cada personaje definirán el tipo de acción.
- Podrás personalizar las armas con múltiples objetos.
- La acción transcurrirá entre la superficie de Londres y los túneles del metro.
- Incluirá una campaña multijugador cooperativa.

PRIMERA IMPRESIÓN

Más allá de «Diablo». Una idea ya conocida pero que potencia su inmersión y realismo. Puede ser un bombazo.



▲ **¡MALDITOS DIABLOS!** Los demonios han arrasado Londres. La última esperanza contra el Mal reside en un puñado de humanos que los combate.



▲ **NI DANTE HABRÍA IMAGINADO ESTO.** Hordas de demonios y zombies pululan por las calles de la ciudad y no te darán ni un momento de respiro.



▲ Y ENCIMA, ¡TE ATACARÁN POR HORDAS! Ya puedes estar listo para todo, porque los enemigos de «Hellgate London» tendrán una especial predilección por el ataque en grupo.



▲ ¡CREA TU PROPIO ESTILO DE JUEGO! La personalización de las habilidades de tu personaje, junto a la de las armas, te permitirá crear un estilo personal y único para enfrentarte al enemigo.



▲ MÚLTIPLES PODERES PARA COMBATIR... y contra los que luchar. cada clase de demonio poseerá habilidades especiales que te obligará a usar armas concretas para acabar con ellos.

SALIDOS DE TU PEOR PESADILLA

» ¿UN ALARDE DE IMAGINACIÓN O UNA MENTE ENFERMIZA? Quizá ambas cosas. El caso es que el diseño de los demonios y criaturas que pueblan el universo de «Hellgate London» sería capaz de aterrorizar al mismísimo Lovecraft, experto en criaturas "innombrables". Como salidos de una pesadilla, los enemigos a que te enfrentarás te harán creer que el horror del Infierno es real y vive dentro de tu PC.

▲ JERARQUÍA DIABÓLICA. No todos los diablos serán iguales. Su jerarquía y características te obligará a conocerlos a todos a fondo.

►► donos después a una enorme sala de reuniones. Las luces bajan su intensidad y se ilumina una enorme pantalla. Y, de repente, todas las furias infernales nos rodean en un instante...

PERO... ¿NO ES ROL?

Entonces nos inunda una tremenda sorpresa... el proyecto de Flagship Studios, ¿no era un juego de rol? Bill acude a ayudarnos en nuestro desconcierto y nos explica que lo que parece un "shooter" en primera persona no es sino el diseño escogido para trasladar toda la esencia de la idea que dio vida a «Diablo» en un entorno mucho más realista e inmersivo.

Es cierto, nuestro primer pensamiento ha sido que estábamos ante un juego de acción en toda regla. Pero, en los siguientes cinco minutos, toda idea que hemos generado en ese sentido cambia, como por arte de magia. Y es que magia es lo que rezuma «Hellgate London».

DESPUÉS DE LA CONQUISTA

Nos encontramos 25 años en el futuro en la ciudad de Londres. Un Londres arrasado y en ruinas. Y una amenaza: las fuerzas del Infierno están sueltas. No, no creas que se trata de impedir una conquista de nuestro mundo por las hordas del Averno. De hecho, esa batalla se perdió hace ya cinco años. Pero los supervivientes aún luchan contra los demonios invasores. Los humanos que resisten al Mal viven en el subsuelo, tomando los túneles del metro como su hogar, y aguantando las incursiones que, de vez en cuando, los demonios efectúan contra su refugio.

Como buen juego de rol, Bill Roper nos comenta el punto en que comenzarás a jugar en «Hellgate London». Lo primero, crear tu personaje. Por ahora Flagship sólo da a conocer la primera de las distintas clases de personajes que podrás encarnar: el Templario. Los Templarios forman, según Roper, la quintaesencia de lo que «Hellgate London» representa. El cruce entre guerrero y místico. Un personaje que utiliza la tecnología y el armamento junto a los hechizos y la magia arcana para luchar contra el Mal.



▲ ARMAS PARA DAR Y TOMAR. «Hellgate London» promete ofrecer un abánico de armas realmente elevado, que se multiplicarán si tomas en cuenta sus opciones de modificación.



▲ ¡RAYOS Y CENTELLAS! O fuego, balas o espadas. Lo que prefieras y que sea más efectivo contra los demonios. Eso sí, las armas que permiten atacar a varios a la vez son de lo mejorcito.



▲ ARRIBA Y ABAJO. Si la superficie de Londres está infestada de demonios y zombies, el subsuelo no se encuentra en condiciones mejores. De hecho, la cosa está que arde, y si no que se lo pregunten a este simpático bichejo.

UN FESTIVAL DE ACCIÓN

Nuestro templario posee unas habilidades concretas y un nivel de destreza específico. Sus atributos van desde la precisión, concentración, velocidad, daño o poder de venganza, hasta la capacidad de manejar armas de fuego, eléctricas, venenosas, etc. con ambas manos, incluso simultáneamente. Posee una brillante armadura y sale a la superficie decidido a luchar contra el enemigo. Un festival de acción, disparos y demonios fulminados se desarrolla ante nuestros ojos a toda velocidad.

La experiencia acumulada nos permite mejorar todas y cada una de las habilidades del personaje pero, además, –¡oh, sorpresa!–, Roper nos desvela que todas las armas del juego (y habrá cien tipos básicos) pueden configurarse incrustando en ellas objetos mágicos que potencian sus habilidades de lanzar hechizos y hacer más daño al enemigo... ¿Recuerdas las armas con ranuras de «Diablo II»?

La acción se desarrollará en dos zonas diferenciadas: la superficie de la ciudad y los subterráneos del metro

CADA PARTIDA, UN MUNDO

«Hellgate London», además, compartirá otro punto de lo más significativo con la serie «Diablo». Cada partida será como otro mundo diferente a la anterior. O a la siguiente. No sólo porque la configuración de tu personaje y de tus armas, a tu entero gusto y preferencias de juego, harán cambiar las posibilidades de la acción, sino porque el factor de aleatoriedad también definirá la acción.

Es, justo, lo que estás pensando. Objetos, escenarios y enemigos cambiarán por completo al empezar cada partida. Incluso las misiones y "quests" que ▶▶

EL REMEDIO CONTRA EL MAL

¿QUE CÓMO SE PUEDE ACABAR CON EL INFIERNO? Pues está claro, ¿no? ¡A tiro limpio! Bueno, o a base de balas, espadas, granadas, electricidad, fuego, hielo y todo lo que se te ocurra que pueda doler mucho. Lo mejor de las armas que manejarás se reparte en varios apartados. Por un lado, usarlas como zurdo o diestro –o incluso dos armas a la vez, que son mejor que una–. Por otro, que puedes personalizarlas, añadiendo objetos mágicos o tecnológicos, que mejorarán su potencial y atributos, para aprovechar los puntos débiles de cada tipo de demonio.



▲ ¿NECESITAS AYUDA? Tus armas no sólo salvarán tu pellejo, sino el de otros personajes amigos que te encontrarás en tu batalla contra el Mal. No dudes en ayudarlos, porque te devolverán el favor.



▲ A CADA DEMONIO, LO SUYO. Los distintos demonios que pueblan «Hellgate London» tendrán sus puntos débiles y sus resistencias. Tendrás que conocerlos para usar el arma que más te convenga.



▲ PREPÁRATE PARA LOS GRANDES ENEMIGOS. El juego tendrá unos cuantos "jefes finales". Prepárate para ellos, porque Flagship aún no los ha desvelado pero juran que serán terroríficos.



▲ UN RESPIRO EN LA LUCHA CONTRA EL MAL. En el subsuelo sobreviven los últimos humanos que combaten a los demonios. Ellos te encargarán misiones y te irán desvelando el guión.

LOS SECRETOS DE LOS TEMPLARIOS

SON LOS PRIMEROS, PERO NO LOS ÚNICOS. Las sociedades secretas formarán la base de las clases de personajes que aparecerán en «Hellgate London». Y aunque en Flagship mantienen de momento el secreto sobre todas las que habrá en el juego, la primera en conocerse ha sido la de los Templarios. Una sociedad que existió y se fundó en la Edad Media, y que reúne las condiciones perfectas para encajar en el guión del juego: rituales, secretos, mitos, disciplina, fuerza y leyenda.

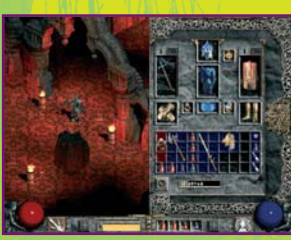
▶ **TECNOLOGÍA Y MISTICISMO.** Todas las clases del juego combinarán en distinta medida habilidades basadas en la tecnología y la magia.



▲ LO PARECE, PERO NO LO ES. Por mucho aspecto de acción que pueda tener «Hellgate London» será un juego de rol, y de los buenos. Sus contenidos y jugabilidad esconden mucho más de lo que su apariencia da a entender.

EL ORIGEN DE TODO ESTÁ EN EL MISMÍSIMO INFIERNO...

¿«HELLGATE LONDON» SE PARECE A «DIABLO»? ¡PUES SÍ! Y, lo que es mejor, en Flagship lo admiten con orgullo. De hecho, es lo que querían desde el comienzo. Actualizar la misma idea que dio origen a uno de los clásicos incontestables para PC de todos los tiempos, fue la clave del proyecto. Y el objetivo final del juego también es el mismo: reinventar el rol, hacerlo accesible, divertido y repleto de acción. Una fórmula que funciona ahora tan bien como antes.





▶▶ se te asignen serán distintas de una partida a otra. Será como tener cientos de juegos en uno.

Sí habrá eventos que se repetirán en las distintas partidas que juegues: enemigos finales situados en puntos concretos del escenario, "quests" que tendrás que resolver para avanzar y que el guión se desvele poco a poco, personajes a los que conocer... pero, por lo demás, cada vez que juegues tú definirás tu experiencia de juego. Incluso desde el principio, si en vez de un personaje masculino eliges uno femenino, aunque de idéntica clase, los atributos variarán.

> *El primer tipo de personaje que podrás elegir será un Templario, pero habrá más clases, aún no desveladas*

TÚ CREARÁS EL JUEGO

Ese componente de aleatoriedad es lo que hará de «Hellgate London» un juego único en cada partida. Pero si todo varía cada vez que entres a jugar, ¿qué influencia real tendrán los propios enemigos en este desafío? Aunque Roper confirma que la IA de los enemigos aún está por pulir, también insiste en que no se trata tanto de crear enemigos en extremo inteligentes –que también los habrá– sino en cómo tú afrontes el combate lo que definirá tu experiencia de juego. La especialización que escojas en tus armas, tus hechizos, objetos especiales, el uso de talismanes y tatuajes de protección, el tipo de ataques que domines... Aunque la situación de escenarios y enemigos se repitiera –algo difícil ya que no habrá un sistema de "script"– tu actitud con el diseño de tu personaje y tu sistema de ataque y defensa será la que haga cada partida distinta.

¿Y POR QUÉ LONDRES?

Sí, ¿por qué? ¿Por qué no París? O Madrid, o Roma... Roper nos cuenta que la capital británica es un escenario tan lleno de magia como el propio guión del jue-



▲ ESCORIA INFERNAL. ¡QUÉ PESADOS! ¿Recuerdas «Diablo» y cómo se te podían juntar distintos tipos de enemigos en un mismo combate? Pues «Hellgate London» será aún más duro.



▲ ¿ZURDO O DIESTRO? En la configuración de tu personaje podrás escoger incluso su lateralidad.



▲ ¡HAZ QUE ARDA LONDRES! Y no te preocupes por arrasarlo, que los demonios ya lo han hecho por ti. Eso sí, vigila cada escombro porque te puedes llevar un buen susto....

go. Su antiquísima historia, con tuneles medievales, leyendas, secretos y un sistema de túneles de metro que oculta no pocos misterios, se integran perfectamente con la acción y el guión. No se tratará, en todo caso, de un mapa real de Londres, salvo en contados escenarios y puntos de la historia del juego. Además, ciertos iconos de arquitectura y diseño hacen factible que cualquier escenario del juego pudiera estar enclavado en la ciudad real.

SECRETOS, SECRETOS...

Pero, claro, la duda nos asalta. ¿Significa esto que en el futuro habrá otros «Hellgate» ambientados en nuevas ciudades? Roper nos lanza una enigmática sonrisa a la par que un significativo "quizá". Pero «Hellgate London» aún oculta muchos secretos que Roper no quiere desvelar. ¿Habrá distintos finales? ¿Qué otras clases de personajes hay? ¿Es cierto que los enemigos finales medirán 40 metros? ¿Se incluirá una perspectiva en tercera persona –activa en la demo pero no confirmada para la versión final? ¿Cuáles serán las opciones multijugador, aparte de la campaña cooperativa...? Vamos, Bill, ¡queremos saberlo!

Sonríe y dice: "más adelante os lo contaremos". Vale, ¡es una promesa! Acaba nuestra visita a Flagship. Salimos a la calle. El cielo está encapotado y llueve... ¡Diablos! ¡Vaya tiempo! ¡Se estaba mejor en Londres! ■ F.D.L.

BILL ROPER Y COMPAÑÍA



▲ FELICIDADES DE PARTE DE BILL
El jefazo de Flagship posaba así de contento con su "nueva" revista.

» UNA VISITA A FLAGSHIP NO SE HACE TODOS LOS DÍAS, así que no pudimos dejar pasar la oportunidad de decirle a sus chicos, con Bill Roper a la cabeza –el megajefazo y responsable máximo de las series «Diablo» y «Warcraft»–, que era nuestro cumpleaños y queríamos disfrutarlo con ellos.

» PERO NO HAY MEJOR MANERA DE CELEBRAR EL CUMPLEAÑOS DE MICROMANÍA que con la información más actual sobre «Hellgate London». Algunas cosas que Bill Roper nos contó de cara al futuro del desarrollo resultan de lo más interesante. Un ejemplo es el multijugador. Aunque aún no está todo cerrado sobre cómo será esta modalidad, Roper asegura que quieren hacer algo "diferente".

» DICEN QUE LA EXPERIENCIA ES UN GRADO. Y la acumulada en Blizzard fue muy grande. En Flagship sienten admiración por el juego cooperativo pero, en general, no son partidarios del PvP. Además de la campaña cooperativa (segura) tienen en mente ideas como eventos basados en "minijuegos", en los que se compita para conseguir récords. Una idea que puede resultar muy atractiva.



- Género: **Acción táctica**
- Estudios/Compañía: **Digital Illusions**
- Distribuidor: **EA Games**
- Idioma: **Castellano (textos) Inglés (voces).**
- Fecha prevista: **Junio**
- ***www.battlefield2.com***

LAS CLAVES

- Entrarás en un campo de batalla del siglo XXI, realista, pero sin olvidar la diversión.
- Pilotarás más de 30 vehículos: blindados, aeronaves, lanchas...
- Podrás ascender, conseguir armas y medallas en un ranking mundial.
- Los mapas serán de distinto tamaño para adaptarse al número de jugadores.
- Todas los lugares de cada escenario tendrán su valor táctico.
- Soportará al menos 64 jugadores por partida.

PRIMERA IMPRESIÓN

La mejor acción bélica será entre humanos. Promete partidas trepidantes y muy absorbentes.

Battlefield 2

La guerra de verdad

El enemigo avanza. Uno de sus blindados te encañona amenazante y de repente... ¡bam! Suerte que tus hombres lo habían "pintado" con láser en el satélite y el misil llegó a tiempo. Esto, amigo, es el combate de la era moderna.

El primer «Battlefield» introdujo batallas multijugador con toda clase de máquinas de la Segunda Guerra Mundial en mapas abiertos y por ello se convirtió en un éxito tal que despertó la acción online. Pero en los tres últimos años se ha explotado tanto la serie con expansiones de contenidos, que es comprensible cierto nerviosismo por parte de sus seguidores. ¿Será ésta una continuación a la altura o sólo un nuevo cambio de ambientación? Afortunadamente no es aventurado decir que se están cumpliendo nuestras mejores expectativas.

¿POR QUÉ ARREGLAR LO QUE YA FUNCIONA?

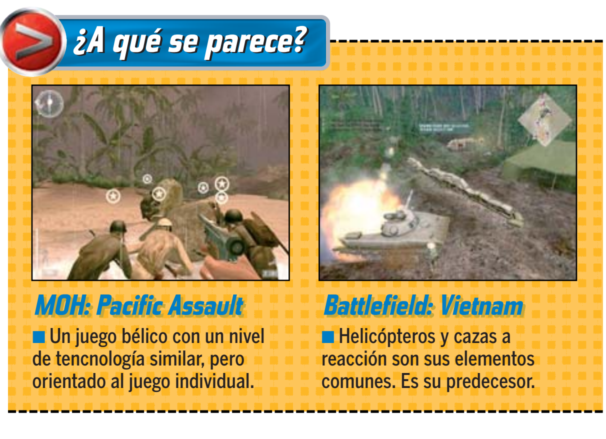
Sí, de nuevo se repite el esquema de dos facciones que combaten por el control de banderas, a pie o a bordo de vehículos que, en un principio, se hallan estacionados en bases aliadas.

Entrarás en un campo de batalla con armas sofisticadas, un enfrentamiento masivo de dos fuerzas equilibradas

Pero el contexto ya no es una guerra histórica, sino un conflicto ficticio entre Estados Unidos, China y el Ejército de Oriente Medio. Un conflicto que sirve como excusa idónea para dar el salto a la última tecnología bélica.

Al optar por un bando adoptamos un perfil, –entre siete disponibles– entrando en una dinámica de puntuaciones que premiará el uso de las aptitudes escogidas para ayudar a nuestro escuadrón; incluso los vehículos se

¿A qué se parece?



MOH: Pacific Assault
Un juego bélico con un nivel de tencnología similar, pero orientado al juego individual.

Battlefield: Vietnam
Helicópteros y cazas a reacción son sus elementos comunes. Es su predecesor.



Combatirás en el campo de batalla online más realista y lo harás en equipo, pero tus te permitirán destacar del resto.



Los vehículos serán más versátiles y jugables que nunca.

¿Sabías que...

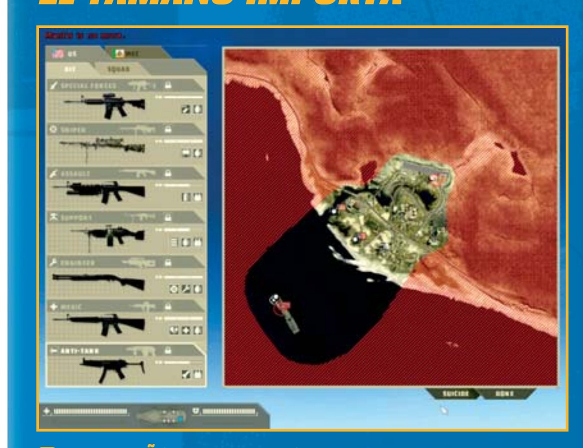
... el equipo que creó el mod «Desert Combat» fue contratado por D. Illusions para usar su experiencia en esta segunda parte?

Los sistemas de puntería serán muy sofisticados.



Cargar el desfibrilador médico para salvar la vida de un compañero de tu equipo aumentará tu puntuación.

EL TAMAÑO IMPORTA



EL TAMAÑO DEL TERRENO en anteriores entregas era un problema, ya que con 64 jugadores algunos mapas pequeños solían estar abarrotados y había que hacer cola para pilotar un vehículo, mientras que en los mapas más grandes, jugar menos de 16 personas era sinónimo de pasarse toda la partida sin encontrar a nadie. Ahora se ha implementado un sistema de mapas adaptables a tres tamaños, y en función de la potencia o el tráfico del servidor se usará una u otra versión (16, 32 o 64 jugadores). El resultado es muy positivo, porque de esa forma se da cabida a todo tipo de configuraciones y beneficia sobre todo a quienes no tienen acceso a PCs potentes.

comportarán de forma distinta: un humvee pilotado por un médico servirá de enfermería móvil.

Como ves, «Battlefield 2» no pretende introducir cambios drásticos, sino añadir innovaciones sobre una base sólida. De hecho, ¿quién quiere cambios cuando lo cómodo es pilotar un F15 con ocho teclas? Respira tranquilo, porque los pilares del juego seguirán siendo la inmediatez y la espectacularidad. Es más, la conducción de aparatos será suave e intuitiva, el despliegue de órdenes de chat más accesible gracias a menú de burbuja, la organización de la batalla eficiente y la comunicación por voz una de las funciones más mejoradas. Incluso el minimapa será más legible, lo que eliminará la sensación de caos organizativo de otras entregas.

DEMASIADO REAL

¿Es esto un juego o uno de esos crudos enfrentamientos que se ven en los telediarios? Os prometemos que la ambientación, los efectos climatológicos, los sonidos de las armas y la iluminación de «Battlefield 2» provocan una inmersión tal que, por un momento, sentiréis que estáis allí. El detalle gráfico impresiona, hasta el punto que todo vehículo parece una réplica exacta del modelo real. En su interior podrá apreciarse un HUD de indicadores luminosos que marcan objetivos o señalan ▶▶

DE CABO A SARGENTO



PARA FOMENTAR LA COMPETICIÓN en Digital Illusions están convencidos de que un sistema de rankings registrado a nivel mundial mantendrá en vilo a los jugadores y les hará picarse para subir a lo más alto. En cada combate ganarás puntos por capturar banderas, eliminar adversarios o usar las aptitudes de tu clase. Con el tiempo irás ascendiendo de rango y obteniendo ventajas.



Sólo un 10% de la batalla serán disparos. El resto cooperación y táctica.



¿Aturdido por la explosión? Eso te pasa por meterte entre los tanques.

El humo y los disparos ya no parecen fuegos artificiales. Más real imposible.

¿Sabías que...

... la mayor parte de las mejoras han sido sugeridas en los foros por los propios jugadores de «Battlefield»?

posibles bloqueos de misil guiados por calor. Pero lo más destacable no será su aspecto, sino cómo se moverán.

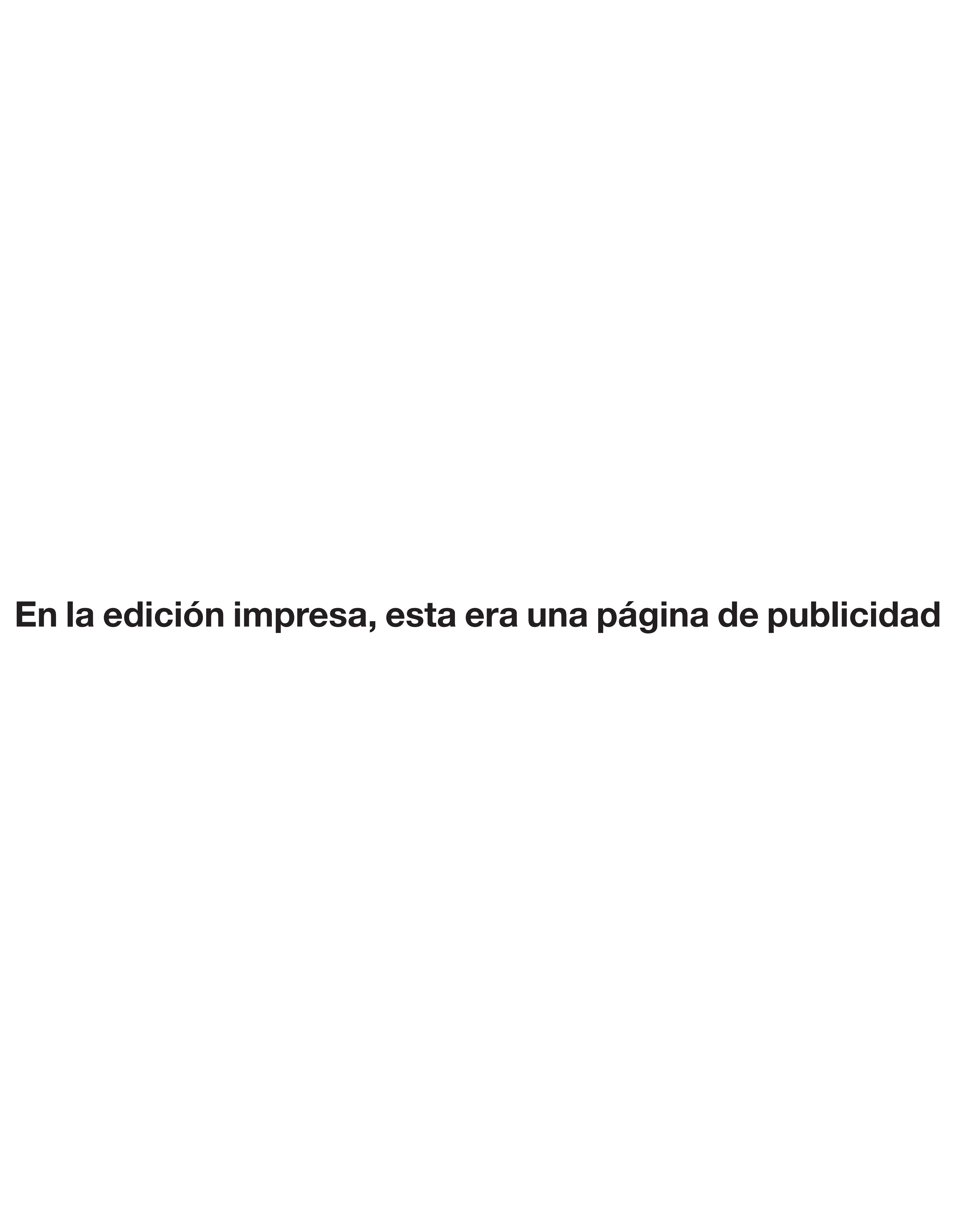
Los controles responderán con suavidad milimétrica y la forma de desplazarse sobre el terreno se verá natural. Los helicópteros y tanques ya no serán polígonos "flotantes", sino máquinas imponentes que invadirán la arquitectura urbana, compuesta por refinerías, almacenes, puentes, portaaviones, bases militares... Todo, absolutamente todo, potenciará la sensación de estar en una ciudad asediada.

Además, disfrutar de este juego en Dolby Digital será algo más que un capricho, puesto que cada uno de los 5 canales posicionales se usará para identificar la distancia de una refriega o vehículo aproximándose. Los sonidos lejanos o tapados por edificios se oirán apagados, y los más cercanos parecerán ensordecedores. Todos estos detalles, unidos a un motor gráfico y de física capaz de mostrar detalles como casquillos, rotura de muros, penetración balística, ondas expansivas... harán creíble la polvareda que levanta un tanque al desplazarse o el ensordecedor postquemador de un F/A-18 despegando.

EN PRIMERA PERSONA

Pero no sólo su tecnología nos ha impresionado... también nos ha dejado buen sabor de boca la forma en que se ha trabajado para potenciar las sensaciones subjetivas de cada jugador. Al recibir un impacto de bala el punto de vista se nublará y las explosiones cercanas causarán un estado de atontamiento momentáneo. El sistema de disparo será más preciso, dando la opción de apuntar con la mirilla y si nos ponemos a correr, nuestro personaje bajará el fusil al pecho. Vamos, que un despliegue de marines será... eso, un despliegue de marines. Eso sí, sorprende un poco la ausencia total de sangre, algo que choca frontalmente con el realismo y la rotundidad gráfica del juego. Pero, vamos, si todo va como cabe esperar, la acción bélica de «Battlefield» te enganchará sin remedio al

Al principio la tensión ambiental y el arsenal bélico aturdirán al más veterano jugador de «Battlefield»


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



- Género: **Rol/Acción**
- Estudios/Compañía: **Gas Powered Games/Microsoft**
- Distribuidor: **Microsoft**
- Idioma: **Castellano**
- Fecha prevista: **Agosto 2005**
- ***www.gaspowered.com/ds2/***

Dungeon Siege II Plains of Tears

Rol, magia... ¡y acción!

Los orcos te rodean, una manada de lobos corre para apuntarse a la fiesta y un puñado de hechiceros te tienen frito (literalmente) a base de bolas de fuego, ¿Qué harías? Pues aporrear el botón del ratón sin parar y disfrutar como un enano.

LAS CLAVES

- Entrarás en un mundo de espada y brujería para abrirte camino entre cientos de enemigos.
- Los personajes ahora tendrán muchas más habilidades.
- El acabado gráfico del juego será total, repleto de detalles y efectos visuales.
- Habrá de todo a lo bestia: hechizos, objetos, enemigos, misiones...
- Por fin podremos crear portales para volver a las ciudades en medio de una aventura.

PRIMERA IMPRESIÓN

Rol y acción a lo grande con un ritmo frenético que te tendrá enganchado durante meses.

El «Dungeon Siege» original tuvo en el momento de su aparición una calurosa acogida tanto por parte del público como de la crítica. ¿Su secreto? Pues tomar la exitosa combinación de acción y rol que tan buen resultado le dio a la serie «Diablo», y combinarla con un acabado tecnológico impresionante para su época. Ahora, por fin, hemos tenido la oportunidad de ponerle las manos encima a su esperadísima continuación, todavía en desarrollo, y lo que hemos podido ver tiene muy, pero que muy buena pinta.

ESPADAS DE ALQUILER

Una de las principales novedades que incorporará «Dungeon Siege 2» es que en esta ocasión el argumento del juego tendrá un peso mucho más importante, con una historia compleja, larga y elaborada, alrededor de la cual se irá desarrollando el juego.

Vuelve al mágico mundo de Aranna para enfrentarte, con tu grupo de aventureros, a cientos de enemigos

En concreto, el juego nos pone en la piel de un mercenario que está inmerso en una guerra bajo el mando de Valdis, un misterioso personaje que busca conseguir un artefacto místico de enorme poder. Tras ser apresado por el enemigo, descubrimos con sorpresa que quizá no estábamos alquilando nuestros servicios al bando correcto, pues de la consecución de ese objeto depende, nada menos que el destino de todo el mundo. A partir de ahí, la

¿A qué se parece?



Dungeon Siege
■ El mundo es el mismo y su sistema de juego es muy similar, aunque menos elaborado.

Diablo II
■ También combina acción y rol. Cuenta con árboles de habilidades que mejoran con el nivel.

▶ Lucha con la espada y la magia y ábrete paso entre hordas de enemigos hasta convertirte en un héroe de leyenda.



▶ A través del Diario podremos acceder a toda la información de la aventura.

¿Sabías que...

... los combates se han mejorado para que el jugador tenga mucho más protagonismo y casi no hay tareas automatizadas?

▶ El juego utiliza un sencillo interfaz de "apunta y pulsa".



▶ Cada enemigo tendrá sus propias habilidades, pero también unos puntos débiles que tendremos que aprovechar.

cosa se irá complicando para dar lugar a una historia compleja y llena de ramificaciones.

ROL, ROL Y MÁS ROL

En cuanto al sistema de juego, «Dungeon Siege 2» recurrirá a la combinación de rol y acción que tan buen resultado le dio en la anterior entrega, aunque eso sí, haciendo más hincapié en el aspecto del rol y en la evolución de los personajes. Así, ahora para elegir a nuestro personaje principal podremos optar entre cuatro razas diferentes, humanos, gigantes, elfos o dríadas. Al comenzar todos los personajes –tanto el principal como el resto que se irán uniendo a nuestro grupo hasta un máximo de seis– tienen unas características similares, en términos de inteligencia, destreza o fuerza, pero a medida que progresemos en la aventura podremos ir mejorando sus habilidades en una de las cuatro ramas de combate disponibles: cuerpo a cuerpo, a distancia, magia de combate o magia natural.

No se trata, eso sí, de una elección exclusiva, sino que cuanto más practiquemos un tipo de combate mejor lo haremos y más nivel ganaremos en esa habilidad. Así, estará en nuestra mano crear personajes superespecialistas, dedicados exclusivamente a una clase, o personajes híbridos capaces de practicar varios de los tipos de combate. ▶▶

MEJOR EN COMPAÑÍA



SOLO NO PUEDES, CON AMIGOS SÍ. Al comenzar a jugar contamos sólo con el personaje protagonista creado por nosotros y con un compañero, pero a medida que avanzamos por el juego podremos ir añadiendo al grupo nuevos personajes que nos vamos encontrando, hasta un máximo de seis. Eso sí, cada ampliación del grupo nos costará una buena cantidad de monedas de oro. Lo bueno es que en cualquier momento podremos cambiar de opinión y expulsar a cualquier miembro del grupo o volver a incluir un antiguo compañero. El único, claro, que no puede ser expulsado es el personaje creado por nosotros, porque es el protagonista de la aventura.

CUESTIÓN DE HABILIDAD



PASIVAS O ACTIVAS. Al subir de nivel ganaremos puntos con lo que podemos comprar habilidades pasivas que nos dan bonos sin necesidad de "activarlas". Además, tendremos también hasta siete habilidades activas para cada tipo de personaje, cada una asociada a una combinación de habilidades pasivas.



EL PODER EN TUS MANOS. Estas habilidades activas son realmente poderosas (por ejemplo, una de las del guerrero hace que su siguiente ataque haga 10 veces más daño de lo normal), pero tienen que recargarse después de cada uso, así que habrá que tener cuidado al utilizarlas.



La variedad en las ambientaciones será una constante a lo largo de todo el juego.



El juego alternará los escenarios interiores con los exteriores, con total fluidez.



Vuelve la mula de carga, una vieja amiga de la anterior entrega de la serie.

¿Sabías que...

... casi todas las novedades del juego están basadas en las sugerencias y quejas de usuarios de la primera entrega?

Hasta aquí el sistema será muy parecido al original, pero la novedad en este apartado es que a medida que subamos de nivel en una especialidad, ganaremos puntos que podremos emplear en adquirir y mejorar una larga lista de habilidades especiales, al estilo del sistema empleado en «Diablo II».

Contaremos con habilidades pasivas y activas, estas últimas muy poderosas, pero que sólo podrán ser usadas cada cierto tiempo, por lo que elegir el momento más adecuado para emplearlas le añadirá un importante elemento táctico al juego.

DE TODO UN POCO

Otro de los aspectos que más nos ha llamado la atención de «Dungeon Siege 2» son sus enormes dimensiones. Y no sólo por la longitud de la campaña o del mapa principal del juego, sino también porque contará con montones de enemigos, objetos mágicos de todo tipo, hechizos, o misiones secundarias.

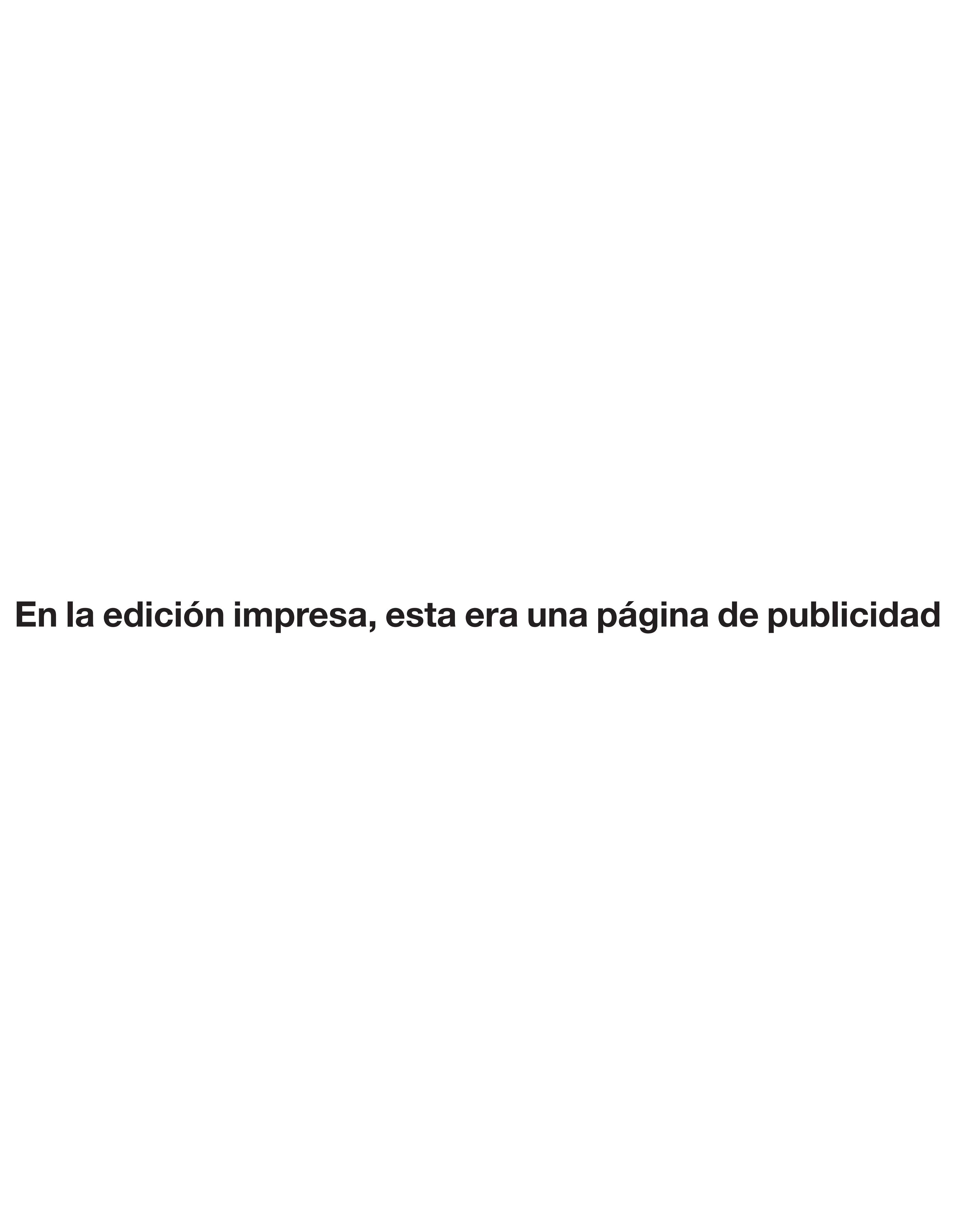
Para controlar todo esto, el juego contará con un interfaz muy sencillo de manejar, del tipo "apunta y pulsa" con el ratón, así como con un utilísimo Diario que integrará en una sola ventana una enorme cantidad de información acerca de las misiones emprendidas, de los mapas descubiertos o de los objetos más importantes, entre otros, que nos permitirán controlar de un solo vistazo el desarrollo de la aventura.

Por supuesto, contaremos una vez más con los animales de carga tan característicos del juego original, imprescindibles para recoger todo el equipo que nos vamos encontrando, así como con la posibilidad de crear portales mágicos a las ciudades, algo que se echó mucho de menos en el juego anterior y que resultará especialmente necesario cuando la aventura se ponga especialmente complicada.

MUY BUENA PINTA

Todavía quedan, es cierto, algunos aspectos del juego que no hemos podido examinar, algunos de ellos fundamentales como el modo multijugador, pero si hemos de juzgar por lo que hemos visto, «Dungeon Siege 2» reúne todo lo necesario para alcanzar un éxito similar al del juego original. Vamos, que harías bien en no perderlo de vista. Nosotros, por lo menos, no le vamos a quitar el ojo de encima hasta que este terminado. ■J.P.V.

En esta nueva entrega nuestros personajes tendrán muchas más habilidades especiales para desarrollar


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



- Género: **Rol online**
- Estudios/Compañía: **NetDevil/NCsoft**
- Distribuidor: **Friendware**
- Idioma: **Inglés**
- Fecha prevista: **Finales 2005**
- ***www.autoassault.com***

Auto Assault

Rol, coches... y apocalipsis

Si tú también empiezas a estar un poco empachado de tanto elfo y tanta fantasía, prepárate para la llegada de un universo online en el que sólo los más fuertes sobrevivirán y en el que a los gnomos... ¡se les cuelga del retrovisor!

LAS CLAVES

- Entra en mundo salvaje y lucha codo con codo con miles de jugadores a bordo de los vehículos más espectaculares.
- El sistema de juego se alejará de todo lo visto en el género e incluirá mucha más acción.
- Los vehículos serán tan personalizables como los propios personajes.
- Habrá tres razas diferentes con cuatro clases de personaje cada una.
- Incluirá de serie un sistema de comunicación por voz entre jugadores.

PRIMERA IMPRESIÓN

Un nuevo giro al rol online. Su punto fuerte será la originalidad y la acción desenfrenada.

Olvida todo lo que sabes acerca de los juegos de rol online, porque lo que NC-Soft está preparando con «Auto Assault» es algo completamente diferente a cualquier cosa que hayas podido ver. ¿Y si te decimos que vas a conducir un vehículo digno de "Mad Max" en un mundo postapocalíptico plagado de mutantes, cyborgs y todo tipo de criaturas horrendas? Prometedor, ¿verdad?

FUTURO CAÓTICO

«Auto Assault» estará ambientado en un futuro no demasiado lejano en el que la Tierra ha pasado por un terrible holocausto. Lluvias de meteoros, contaminación alienígena y enormes conflictos sociales han dado lugar a un mundo en ruinas en el que tres razas –los humanos, los mutantes y los biomeks– luchan por alcanzar la supremacía sobre las otras.

Lo importante del caso es que esta lucha no se llevará a cabo a pie, sino a bordo de vehículos, y es que, sin duda, su característica más destacada será que podremos pilotar motos, coches o camiones de todo tipo y combatir a bordo de ellos. El papel de estos vehículos será tan importante como el de nuestros propio personaje, pues no sólo serán la única forma explorar y combatir fuera de las ciudades, sino que también podremos personalizarlos tanto estéticamente, para modificar su apariencia, como mediante nuevas piezas y armas que mejores sus estadísticas.

¿Sabías que...

...«Auto Assault» será el primer juego de rol online en el que podrás usar un volante para controlar los vehículos?

OPCIONES PARA TODOS

A pesar de su original planteamiento, «Auto Assault» compartirá, lógicamente, muchas características con el resto de jue-



La acción tendrá mucho más protagonismo que en el resto de juegos de rol online.



¿A qué se parece?

FlatOut

Velocidad, choques y una física hiperrealista, aunque en este caso se trata de carreras de coches.

City of Heroes

Otro juego de rol online en el que lo que prima es la acción, eso sí, en el mundo de los superhéroes.



Todo en el juego será destructible, desde los coches hasta los propios edificios.





Las dimensiones del mundo de «Auto Assault» serán enormes y las ambientaciones variadísimas.



Podremos personalizar nuestros vehículos y equiparlos con todo tipo de armas.

gos de rol online. Así, tendremos a nuestra disposición montones de misiones, específicas para cada raza, que podremos realizar tanto en solitario como en grupos de hasta ocho personajes y al resolverlas ganaremos valiosos puntos de experiencia con los que mejorar las habilidades de nuestro personaje.

Habrá zonas de exploración comunes a todos los jugadores, zonas generadas específicamente para cada jugador (las populares "instances") y "arenas", en las que realizar combates de exhibición contra otros jugadores. Además, podremos aprender oficios con nuestros personajes y usarlos para crear objetos y ganar dinero, crear clanes para agruparnos con otros jugadores... y así hasta completar un largo etcétera.

Eso sí, el juego también incorporará muchos elementos originales, más allá de los vehículos. Todos los personajes, por ejemplo, tendrán una habilidad especial, el hazard mode, específica para cada raza, que podrán usar para acceder durante un corto periodo de tiempo a espectaculares habilidades de combate. Además, no se contempla que el juego incluya ningún tipo de penalizaciones por morir.

Otro aspecto destacado del juego será su realismo físico, y es que gracias al uso del motor "Havok 2" se ha conseguido que todo en el juego sea destructible –desde los coches o los edificios hasta casi cualquier cosa que se cruce en tu camino–, y el resultado promete ser espectacular.

En todo caso, aunque está aún en una fase temprana de su desarrollo y que los próximos meses asistiremos a la introducción de ajustes y cambios, de lo que no cabe duda es que «Auto Assault» reúne ya suficientes cualidades como para apuntar muy alto. Estate atento. ■ **J.P.V.**

Ponte al volante de tu vehículo y combate contra mutantes y cyborgs en una tierra calcinada por el holocausto

UN MUNDO, TRES RAZAS



ELIGE SABIAMENTE. Para crear a nuestro personaje podremos elegir entre tres razas diferentes, los humanos, que representan a los restos de la antigua civilización, los mutantes, surgidos como consecuencia de la contaminación alienígena y poseedores de extraños poderes, y los biomeks, mitad humanos, mitad máquinas con habilidades para la ingeniería.


CONCURSO
Splinter Cell Chaos Theory
¡¡Mira por los ojos de Sam Fisher!!
¡¡Sorteamos!!
2 Monitores
BenQ FP71E+ TFT de 17"
20 Juegos
para PC Splinter Cell Chaos Theory
CARACTERÍSTICAS
Imágenes suaves y fluidas: tiempo de refresco de pantalla de 8 milisegundos
Alto definición de imagen: Relación de contraste 600:1
Colores de gran nitidez: Tecnología Senseye diseñada para visualizar películas y juegos.
PC DVD-ROM
TOM CLANCY'S
SPLINTER CELL
CHAOS THEORY
16+
UBISOFT
SMS
Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 5354 desde tu móvil poniendo la palabra: CHAOSMM seguido de un espacio y tus datos personales
BASES DEL CONCURSO
1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena
3.- Los premios no serán canjeables por dinero
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Micromanía
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
7.- Válido únicamente en territorio español
8.- Fecha límite para entrar en sorteo: 27 de Junio de 2005
Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo.
UBISOFT
BenQ
16+
2004 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Splinter Cell Chaos Theory, Sam Fisher, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.
Micromanía

Así jugamos

¿Te has preguntado cómo ponemos la nota a cada juego. ¿Por qué un 85 y no un 79? Para que veas que no hacemos las cosas a lo loco, aquí te lo contamos todo.

Así somos

SOMOS JUGADORES Y ESCRIBIMOS PARA JUGADORES. No podemos evitarlo, a la mínima nos ponemos a jugar. ¡Los juegos para PC nos apasionan! Les hemos dedicado tantas horas que... ¡hasta nos atrevemos a valorarlos!

SÓLO ANALIZAMOS LA VERSIÓN FINAL DE CADA JUEGO. Aunque preferimos usar la misma copia que se puede comprar en una tienda a veces no queda más remedio que utilizar una copia "gold"–una versión final pero sin producir del juego.

Con estas versiones, puede que no sea posible valorar aspectos como el modo multijugador. Si es así te lo explicaremos, pero no te diremos que "está muy bien".

CADA JUEGO ES ANALIZADO POR ALGUIEN QUE CONOCE A FONDO SU GÉNERO. Vamos, que elegimos lo que más nos gusta a cada uno. ¿Tú no lo harías? Así nos aseguramos de que "el culpable" que analiza el juego sabe de lo que habla.

CADA JUEGO SE JUEGA HASTA EL FINAL. Y si no es posible –¡hombre, no somos máquinas!– se juega las horas necesarias para que se puedan valorar bien todas y cada una de sus características.

PROBAMOS TODOS LOS JUEGOS EN DISTINTOS EQUIPOS. Es el mejor método que se nos ocurre para verificar cualquier incompatibilidad. Así podemos recomendarte el equipo que necesitas para disfrutar de cada juego. ¡Y no importa lo que diga la caja!

LA PUNTUACIÓN SE AJUSTA AL SISTEMA DE MICROMANÍA. Y no a ningún otro. Ponemos las puntuaciones después de habernos hecho mil preguntas, intentando ser lo más objetivos posible. Las puntuaciones son sólo una expresión de nuestra opinión, pero esperamos que te ayuden.



Al detalle

En Micromanía pretendemos darte la información más completa y exacta sobre los juegos que aparecen en el mercado. Por ello incluimos en los análisis los datos más precisos, al tiempo que valoramos todos los contenidos de cada título.





La referencia
El juego que se considera por Micromanía como el máximo exponente de su género es el que aparece en cada análisis concreto. La nota final del análisis no dependerá de una comparación, punto por punto, con el título de referencia, pero sí te ayudará como un indicativo de ciertos aspectos, al comparar ambos títulos.

Infomanía
Los requisitos mínimos por el fabricante, al detalle, más información complementaria de precio, localización, calificación de PEGI y página web, entre otras cosas. Encontrarás también información acerca de los contenidos del juego, no explicada necesariamente en la caja del mismo: opciones de juego, fases, personajes, conexión online, etc. Te contamos el equipo sobre el que se ha probado el juego y una recomendación de hardware, realizada por Micromanía, que no ha de coincidir necesariamente con la del fabricante.

Alternativas
Si te gusta un género pero no te convence la oferta concreta del juego analizado, Micromanía te sugiere un par de títulos alternativos. Esta recomendación no implica, necesariamente, que sean juegos mejores o peores que el comentado. Tan sólo se trata de una posibilidad de elección dentro del mismo género. Encontrarás también el número en que se comentó y la puntuación que obtuvo, por si deseas ampliar la información.

Nuestra opinión
La valoración que merece el juego, siempre según nuestra opinión. Os describimos los que nos parece lo mejor y lo peor y valoramos también una serie de características fijas, así como el modo individual y el multijugador (si existe) por separado.

Así puntuamos

En Micromanía procuramos tenerlo todo en cuenta a la hora de puntuar un juego. Con la ayuda de esta tabla se despejará cualquier duda sobre la nota obtenida por cada juego.


LO PEOR. Ni lo mires. Es más, no debería ni existir. No es que sea malo, es que llamarlo "juego" es un contrasentido. Quizá como posavasos saques rendimiento al disco. Si podemos, ni lo publicamos.


MALO. Buenas ideas que no siempre ofrecen buenos resultados junto a auténticos despropósitos que no merecen la pena que les dediques demasiado tiempo. Quizá encuentres algo que no sea del todo lamentable.


ACEPTABLE. Juegos que van desde los que sólo son regulares a los que no defraudan en conjunto. No es que presenten problemas graves en ningún apartado en concreto, pero tampoco terminan de convencer. Sólo de ti dependerá decidir si merecen la pena.


BUENO. No lo dudes, si el juego tiene una nota en este intervalo, es porque es bueno. No se trata de títulos excelentes en todos sus aspectos, pero seguro que te divertirán si tienes la oportunidad de jugar con ellos.


MUY BUENO. Grandes juegos a los que les falta sólo una pizca para convertirse en verdaderas genialidades. En todo caso, merecen tu atención. No deberías dejar pasar la oportunidad de probarlos.


OBRA MAESTRA. Si consiguen una nota así, será por que en todos sus aspectos se encuentren rozando la perfección. Bueno, incluso pueden ser perfectos... si llegan al 100. La mayoría ofrecerá innovaciones de todo tipo y otros, simplemente, serán lo mejor en su género.


JUEGO DEL MES El más deseado sello de calidad. Gracias a él, uno y sólo uno de todos los juegos que se analizan en la revista, quedará claramente identificado como el que la redacción de Micromanía considera el mejor del mes.


JUEGO RECOMENDADO Si ves este sello, es que se trata de uno de los juegos que más nos ha gustado en la redacción. Su originalidad, calidad, innovación o cantidad de mejoras, pueden tentarnos a poner este sello, pero sólo lo llevará si además resulta que es un juego muy divertido.





A. MÁS DE 3 AÑOS
B. MÁS DE 7 AÑOS
C. MÁS DE 12 AÑOS
D. MÁS DE 16 AÑOS
E. MÁS DE 18 AÑOS
F. DISCRIMINACIÓN
G. DROGAS
H. PALABROTAS
I. SEXO-DESNUDOS
J. TERROR
K. VIOLENCIA



Choque de imperios

Imperial Glory

¿Te habías tragado lo de la guerra entre caballeros? No me digas más, tú declarando la guerra con un embajador y presentando batalla en campo abierto y tu rival invadiéndote a traición y sin avisar. Si es que la guerra ahora es otra cosa, que hay que espabilar....

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12+
- **Género:** Estrategia
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Pyro Studios/Eidos
- **Distribuidor:** Proein **Nº de CDs:** 2
- **Lanzamiento:** 20 de mayo **PVP Rec.:** 44,95 €
- **Web:** ***www.imperialglory.com*** Abundante información sobre el juego y además en español.

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Campañas:** 2
- **Batallas históricas:**5
- **Bandos jugables:** 5
- **Escenarios:** 50
- **Multijugador:** Sí.
- **Número de jugadores:** 2-4
- **Opciones de conexión:** Internet y red local.

ANALIZADO EN
- **CPU:** Pentium 4 2,8 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Tarjeta 3D:** GeForce FX 5700
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium III 1 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 2,5 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB
- **Conexión:** 56 Kbps

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Pentium 4 2,0 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 2,5 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB
- **Conexión:** ADSL



▲ La mejor forma de ganar una batalla es aniquilando al ejército rival, pero a veces basta con cumplir los objetivos específicos en los escenarios.



▲ Las batallas navales requieren de una pericia extraordinaria en el control de los barcos, y eso sin perder de vista la dirección del viento.



▲ Las capitales son territorios de un valor estratégico extraordinario, ya que son las únicas que producen puntos de ciencia y tropas.



▲ Decide el destino de una superpotencia europea en los convulsos años del siglo XIX: política, diplomacia, economía... Y cuando llegue el momento toma el mando directo de las tropas en espectaculares batallas.



▲ En el mapa de Europa controlamos la política del país, el comercio, la construcción de edificios y la creación de nuevas tropas.

Por fin, ¡qué momento! Estábamos impacientes por echarle el guante a la versión definitiva de «Imperial Glory» y comprobar cómo Pyro ha resuelto el complicado desafío de crear un juego de estrategia ambientado en un territorio casi virgen: el siglo XIX. ¿A que a ti también te pica la curiosidad?

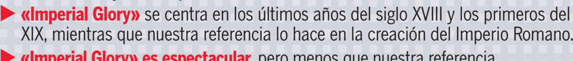
IMPERIOS Y BATALLAS

«Imperial Glory» combina –con un planteamiento similar al de la serie «Total War»– un entorno 2D en el que gestionas tu imperio mediante un sistema de juego por turnos, junto con otro entorno 3D en el que, cuando llega el momento de luchar, manejas poderosos y multitudinarios ejércitos en batallas en tiempo real.



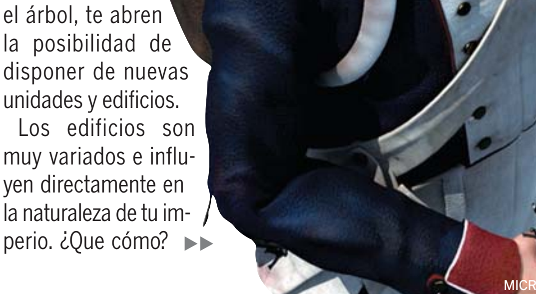
La referencia

Rome Total War



- **Los dos juegos** combinan la construcción de imperios con las batallas en espectaculares entornos 3D y en tiempo real.
- **«Imperial Glory»** se centra en los últimos años del siglo XVIII y los primeros del XIX, mientras que nuestra referencia lo hace en la creación del Imperio Romano.
- **«Imperial Glory» es espectacular,** pero menos que nuestra referencia.

Convierte tu nación en una superpotencia a través de la economía, la diplomacia y las grandes batallas



A tu disposición tienes las cinco potencias europeas del momento –Inglaterra, Francia, Austria, Prusia y Rusia– aunque muchos otros países, como España o Túnez, participan también en el concierto internacional. Cada país se divide en provincias y cada una de ellas produce recursos. Las capitales además producen tropas y ciencia, algo vital para tu desarrollo, ya que las distintas tecnologías que vayas investigando en el árbol, te abren la posibilidad de disponer de nuevas unidades y edificios.

Los edificios son muy variados e influyen directamente en la naturaleza de tu imperio. ¿Que cómo? ▶▶





▲ Atrincherar unidades en las casas o en los bosques es la mejor manera de crear una línea defensiva indestructible.



▲ Hay tres tipos de unidades: la infantería, la caballería y la artillería. Tu tarea es combinarlas para desbordar las líneas defensivas del enemigo, por supuesto, mientras impides que él haga lo propio contigo.



▲ Los batallones pueden adoptar diversas formaciones: en columna (ideal para moverse), en doble línea (la mejor para disparar) o en cuadrado (la más defensiva de todas).



▲ Las quests son complicadas de llevar a cabo, pero proporcionan enormes ventajas a los jugadores que las completen primero.

HAZTE FUERTE





LOS EDIFICIOS. Una de las posibilidades estratégicas más interesantes para una posición es atrincherar a tus soldados (especialmente a aquellos que tienen armas de fuego) en los distintos edificios que te encontrarás a lo largo de los escenarios. Esto aumenta enormemente sus estadísticas defensivas.

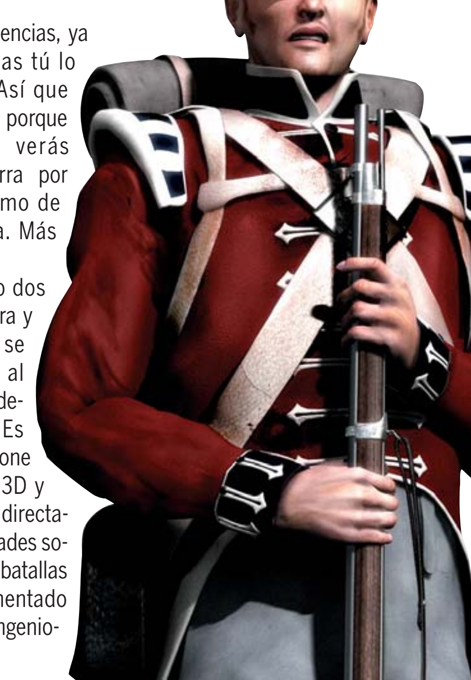
BOSQUES Y COLINAS. Pero no sólo de edificios vive el hombre. También puedes utilizar los bosques para adoptar posiciones defensivas y, por supuesto, cualquier accidente geográfico te proporcionará ventajas o desventajas estratégicas. Prueba, por ejemplo, a colocar tus baterías de cañones en lo alto de una colina y ya verás, ya.

►► Pues con efectos tan diversos como incrementar tu producción o permitirte crear rutas comerciales o incluso proporcionarte ventajas políticas. Así, puedes convertirte en una potencia naval, o comercial o militar, según tu estrategia. Pero ahí no queda todo, porque las tecnologías abren además la posibilidad de completar "quests", que ofrecen sustanciosas recompensas.

PRESENTA BATALLA

En cualquier caso, el objetivo final es colocarte a la cabeza de Europa como potencia mundial y ahí es donde entra en escena tu ejército, porque, amigo, a la hora de la verdad todo se consigue invadiendo la mayor cantidad de capitales posibles. Aquí entran en juego las otras potencias, ya que lo que no invadas tú lo invadirá tu vecino. Así que más te vale vigilarles, porque muchas veces te verás obligado a ir a la guerra por culpa del imperialismo de una tercera potencia. Más realismo, imposible.

Finalmente, cuando dos países entran en guerra y sus ejércitos o flotas se encuentran, se pasa al modo batalla, la verdadera guinda del juego. Es entonces cuando se pone en marcha el motor 3D y pasamos a controlar directametne a nuestras unidades sobre el terreno. Para las batallas navales se ha implementado un sistema bastante ingenio-







▲ Los escenarios de las grandes capitales son una verdadera delicia, con ciudades y palacios calcaditos a los históricos. Vamos, que casi parece que esta feo ponerse a dar cañonazos, no vaya a ser que se rompan.



▲ Una de las batallas históricas recogidas en el juego es la que Napoleón libró en Egipto, contra los ejércitos locales. La ambientación, por supuesto, es excelente y no deja lugar a dudas de dónde estamos.

El realismo del juego es enorme, todas las unidades están basadas en los ejércitos reales de la época

so, en el que tenemos que tener en cuenta incluso la dirección y la fuerza del viento, aunque, eso sí, a veces puede resultar excesivamente lento. A cambio, los combates terrestres tienen un ritmo mucho más intenso que te mantendrá pegado a la silla. Para estos cuentas, claro, con infantería, caballería, artillería... y con un montón de opciones. Y es que las unidades tienen ataques a distancia y cuerpo a cuerpo, se pueden atrincherar en los bosques o casas, andan o corren, aprovechan emplazamientos elevados... En fin que la variedad de posibilidades estratégicas es tan elevada como para obligar a exprimirse la cabeza a los más veteranos del género.

Y ya, si a todo lo que te hemos contado le añadimos las batallas históricas(isí, también está Waterloo!) y un completo modo multijugador para cuatro jugadores, el resultado es una experiencia absorbente, adictiva y, sobre todo, muy entretenida. Vamos, que tanto si eres un estratega de pro como si eres un recién llegado al género tienes una cita obligada con «Imperial Glory». No te defraudará. ■L.E.C.

Alternativas

• Victoria
También sobre el siglo XIX, aunque más complejo y con un apartado gráfico mucho peor.
▶ Más inf. MM 109 ▶ Nota: 81

• Cossacks II
También combina la estrategia en tiempo real con los turnos y se ambienta en la misma época.
▶ Más inf. MM 124 ▶ Nota: 85



▲ Algunos edificios aumentan las posibilidades diplomáticas y, por ejemplo, facilitan los acuerdos con las otras potencias mejorando la imagen de tu país.

RECOMPENSAS PARA TODOS



LAS QUESTS. Las distintas quests incluidas ofrecen grandes ventajas a aquellos que logren cumplir sus requisitos antes que nadie. Funcionan de una manera muy similar a las maravillas, y desde luego conviene estar atentos porque muchas veces te dan una ventaja definitiva a la hora de imponerte sobre los rivales.

Nuestra Opinión

DOMINA EL MUNDO. *Administra la diplomacia, la política y la economía de tu imperio, construye el ejército más poderoso y lánzate a la conquista en espectaculares batallas. ¿Te va la estrategia? Pues no te lo pierdas.*

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA
- Tiene montones de opciones tácticas. Cada combate es un desafío.
- Todo el sistema de las batallas navales es muy original.
- Gráficamente el juego es espectacular.

LO QUE NO NOS GUSTA
- Los tiempos de espera entre turno y turno se hacen pesados.
- Y los españoles, ¿qué?

MODO INDIVIDUAL

▶ **SUPERPOTENCIAS A LA CARGA.** *La campaña es absorbente y muy compleja, pero la recompensa merece la pena, sin duda.*



MODO MULTIJUGADOR



▶ **NAPOLEONES DE ESTAR POR CASA.** *Las batallas entre dos grandes ejércitos decimonónicos son un prodigio de estrategia, emoción y espectáculo.*

JUEGO RECOMENDADO Micromanía



La guerra moderna

Close Combat First to Fight

La referencia

Brothers in Arms

- **Controlamos a un equipo** de soldados en ambos pero en «First to Fight» es más importante la ayuda de tus compañeros.
- **«First to Fight»** está ambientado en Beirut, mientras que «Brothers in Arms» tiene lugar en Francia, en la 2ª Guerra Mundial.
- **El argumento** de «First to Fight» es menos envolvente que el de «Brothers in Arms».

¿Os acordáis de esa baraja con fotos de criminales en la que los ases eran los cuatro terroristas más buscados del planeta? Pues eso, que en este juego se trata de conseguir un póquer de ases, a base de tiros, acción y una buena dosis de táctica.

Los tiempos del héroe solitario que se enfrenta a amenazas mundiales equipado con las armas más devastadoras están contados. En su lugar se está consolidando –así los prueban títulos como «Brothers in Arms», «Republic Commando» o «S.W.A.T. 4»– un subgénero, el de la acción táctica, en el que la acción en primera persona está acompañada por la posibilidad de dar órdenes a un grupo de fieles compañeros. Si tú todavía no tienes muy claro de qué hablamos, más adelante entenderás el porqué de su éxito.

EN EL CORAZÓN DE LA CIUDAD

Estamos en Beirut, Líbano, en el año 2006. Es una guerra civil, tú estás en medio y no eres bienvenido, así que la milicia armada intentará hacerte la vida imposible, saliendo de cada esquina o preparándote emboscadas.

Durante el juego manejas a un único marine de los Estados Unidos, pero tienes bajo tu responsabilidad otros tres marines especiales. Éstos te siguen a todas partes y puedes darles diferentes órdenes, como cubrir una posición, abrir fuego a discre-

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 16+

- **Género:** Acción
- **Idioma:** Textos en Castellano
- **Estudio/Compañía:** Destineer/2KGames
- **Distribuidor:** Take 2 **Nº de CDs:** 4
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 44,99 €
- **Web:** ***www.firsttofight.com*** Útil para comprender las tácticas del juego, pero está en inglés.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Órdenes:** 9 a tus compañeros, 4 al ejército.
- **Modos de dificultad:** 4
- **Misiones:** + 20 **Multijug.:** Sí
- **Modos:** 3 (Cooperativo, cooper. modificado y todos contra todos)
- **Nº jugadores:** 1-4 en cooperativo y 1-8 en todos contra todos.

ANALIZADO EN

- **CPU:** Pentium 4 3,06 GHz
- **RAM:** 1024 MB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 6800GT 256MB
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

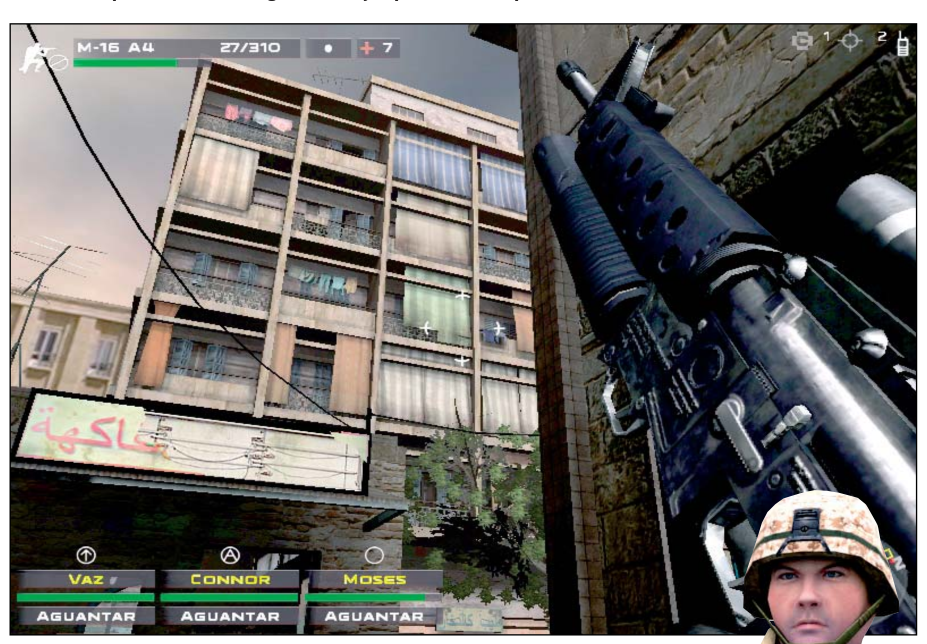
- **CPU:** Pentium III 1,3 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 2,8 GB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB
- **Conexión:** Banda ancha

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium 4 2,2 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 2,8 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB
- **Conexión:** ADSL



▲ Eres el encargado de tu grupo de marines americanos. Apoyándote en él, lleva a cabo misiones reales por las calles de Beirut, disparando a los enemigos hostiles y capturando a los que se rindan.



▲ La calidad gráfica del título salta a la vista, cientos de detalles inundan cada escenario, ¡hasta la ropa tendida parece real!



▲ Sólo dispones un M16-A4 con dos posiciones y armado con lanzagranadas.



▲ El realismo físico en los movimientos y las caídas es muy elevado.



▲ Si uno de nuestros compañeros es gravemente herido debemos avisar a un sanitario y continuar la misión sin él.

ción, mantener y asegurar una localización y algunas otras órdenes que seguirán a rajatabla.

Pero ahí no acaba la cosa. También puedes intimidar al enemigo para que se rinda o, lo más importante, solicitar ayuda del ejército con ataques aéreos, morteros o presencia de francotiradores. Lo que sea para cumplir tus objetivos. Estos pueden ser desde limpiar una zona de resistencia enemiga, cubrir una caravana amistosa, encontrar y capturar a los terroristas más buscados del planeta, o ayudar a unos periodistas a escapar de un hotel.

Eso sí, aunque el juego es básicamente de acción, no debemos olvidarnos de las posibilidades tácticas, porque nos harán la vida mucho más fácil. Vamos, que podemos avanzar por las calles de Beirut disparando a todo radical que se ponga por delante, pero en la práctica todo es mucho más sencillo con un equipo cubriendo nuestras espaldas o vigilando las azoteas.

DESCUBRIENDO BEIRUT

¿Has estado alguna vez en el Líbano? Pues nosotros tampoco, pero después de haber jugado a «First to Fight» casi podemos afirmar que sí. Durante las más de 20 misiones visitas el ▶▶

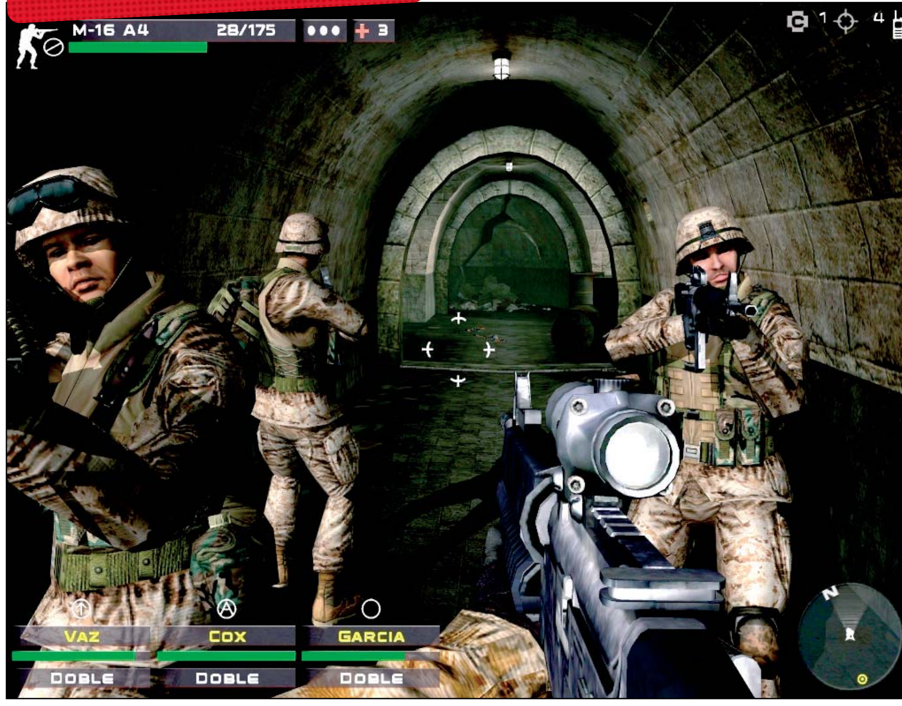
Avanza por las calles y edificios de Beirut mientras tú y tu equipo de marines elimináis la amenaza terrorista de la ciudad

MÁS ACCIÓN TACTICA



DISPAROS Y ÓRDENES. Estamos asistiendo a la consolidación de un nuevo género. Ya no nos basta con movernos por escenarios realistas disparando sin preguntar. Ahora también queremos dirigir, colocar nuestras piezas y realizar sofisticados y premeditados ataques. Con «First to Fight» podemos dar órdenes a nuestros soldados, sí, pero también podemos solicitar al "todo-poderoso" ejército de los USA que nos preste apoyo con morteros, con ataques aéreos o con francotiradores.

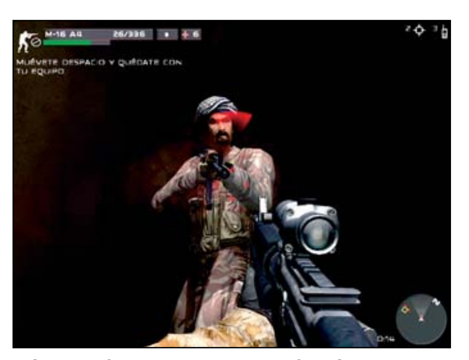




▲ Tus hombres responden a tus órdenes en todo momento. Por ejemplo, la táctica "Ready, Team, Fire, Assist" implica que tus compañeros se coloquen así para conseguir una protección de 360 grados.



▲ Los escenarios son muy variados, desde esta biblioteca hasta el alcantarillado de Beirut.

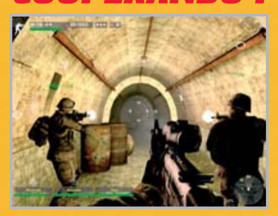


▲ Los enemigos son muy característicos, hasta parecen parientes de Saddam y Bin Laden.



▲ Si matas a un enemigo que se ha rendido romperás el código de honor y tu misión será cancelada, así que mucho ojito con darle al gatillo a lo loco.

COOPERANDO POR LA PAZ





MEJOR ONLINE. La campaña es larga, llena de misiones y escenarios por visitar. Pero como todo lo bueno, se acaba. Y cuando os adentréis en el modo multijugador descubriréis una grata sorpresa: un modo cooperativo con marines de carne y hueso. Cada jugador, hasta un máximo de cuatro, se pone a los mandos de un miembro del equipo para completar las mismas misiones de la campaña offline. Todo un reto.

TAMBIÉN HAY GUERRA. Si lo que quieres es olvidarte de la camaradería militar, eliges un arma, iy a disparar contra todo lo que se mueva! Un modo mucho menos sofisticado, pero muy útil para descargar adrenalina.

Las misiones del individual se pueden jugar en el multijugador cooperativo: dos modos de afrontar el mismo reto

▶▶ hospital, la biblioteca, el casco viejo, el hotel de los periodistas, el alcantarillado, el mercado, en fin, los sitios más "emblemáticos" de la ciudad. Una pena que con tanto tiroteo no quede tiempo para hacer fotos, por que está todo recreado al milímetro, con cientos de detalles que componen un entorno casi real.

Y es que si algo persigue «First to Fight» es el realismo, por eso se ha puesto un gran empeño en que los miembros de nuestro equipo actúen como en la realidad, cubriendo los flancos y la retaguardia y dando informes cuando la situación lo requiera, por ejemplo. No obstante, la IA de los enemigos no es tan brillante, aunque sorprende que a veces nos engañen haciendo como que se rinden y sacando una pistola bajo la manga.

Además de la IA y el cuidado apartado gráfico, sorprende el aspecto musical y sonoro. Por un lado, los rezos de los enemigos servirán para que nos pongamos alerta. Por otro, al ejecutar una acción concreta, como un asalto, sonará un acompañamiento musical que pone los pelos de punta. Y si no, ya verás cuando resuene el comienzo de la Cabalgata de las Valkirias de Wagner al ordenar un bombardeo. Escalofriante.

EL EQUIPO PERFECTO

Por último, si lo tuyo no es jugar en solitario, el apartado multijugador presenta un modo "free for all" para hasta 8 jugadores y un modo cooperativo en el que podrás jugar las mismas misiones offline pero acompañado por marines reales, una arriesgada apuesta que muchos usuarios demandan y muy pocos títulos han incluido hasta ahora. Todo un acierdo, sí señor. ¿Es lo que estabas esperando? ¡Nosotros ya lo estamos disfrutando a tope! ■ **D.M.S.**

Alternativas

• S.W.A.T. 4
También hay que luchar contra los terroristas, pero esta vez poniéndote en la piel de la policía.
▶ Más inf. MM 124 ▶ Nota: 86

• Star Wars Republic Commando
Otro gran título de acción táctica ambientado en Star Wars.
▶ Más inf. MM 124 ▶ Nota: 93



Nuestra Opinión

***REALISTA COMO NINGUNO.** Avanza por las calles de Beirut y enfréntate a los terroristas con un realismo que te dejará alucinado. Es lo más parecido que vas a encontrar a la guerra moderna.*

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA
- El acabado gráfico y la ciudad.
- Los sonidos y las músicas consiguen crear un ambiente de película.
- El modo online cooperativo contra la máquina, ¡Lo estábamos deseando!

LO QUE NO NOS GUSTA
- Que la inteligencia artificial, sobre todo en los enemigos, sea tan irregular.
- Está traducido, pero no doblado.

MODO INDIVIDUAL

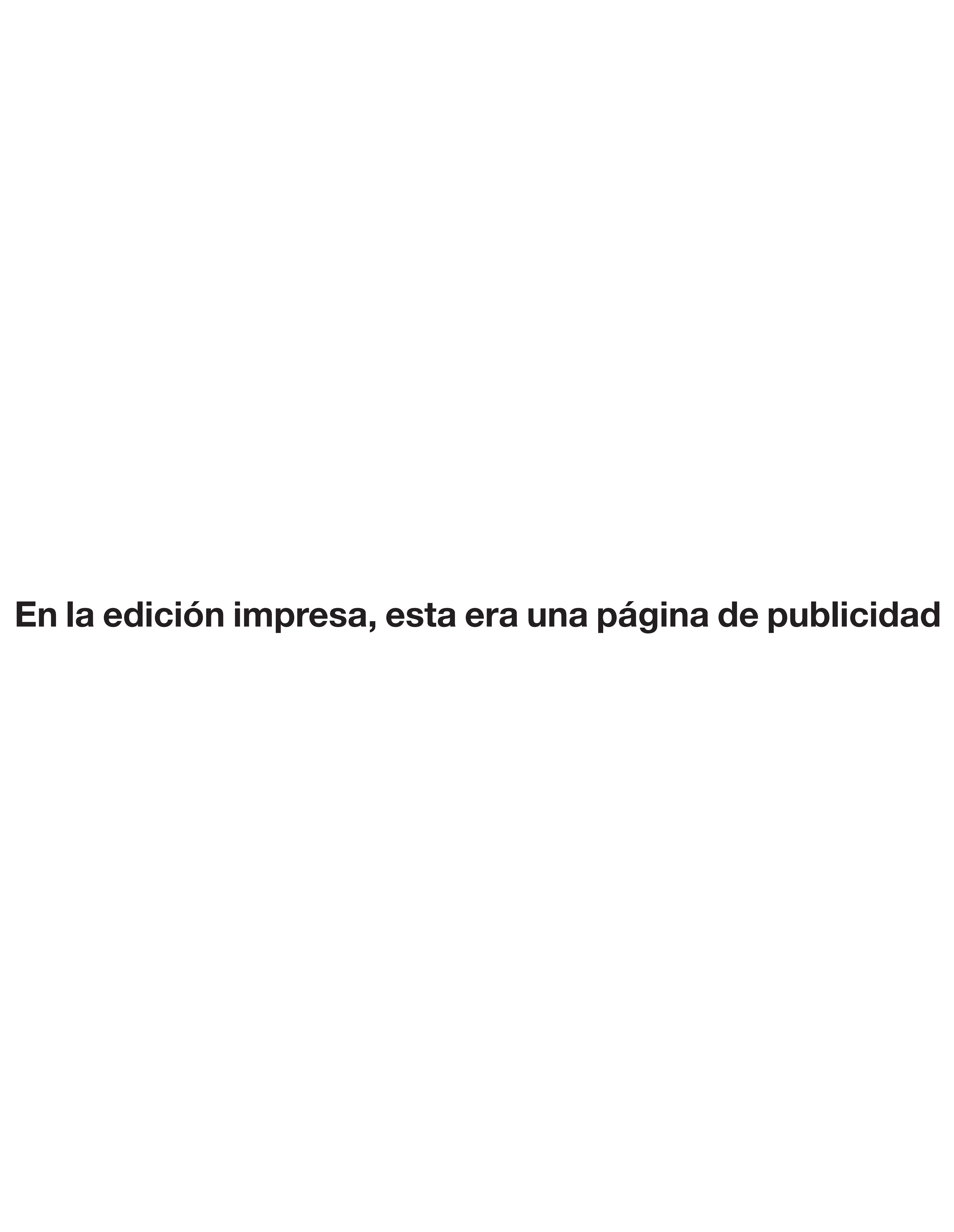
***▶ PACIFICA LA CIUDAD.** No te va a defraudar si lo que buscas en un juego de guerra es el realismo. Además, es largo y muy completo.*



MODO MULTIJUGADOR



***▶ MUCHO JUEGO.** Si jugar la campaña ya es estupendo, ¡compartirla con otros tres jugadores es aún mejor! ¿Te lo vas a perder?*


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Terror en alta mar

Cold Fear

La referencia

Obscure

- **Ambos tienen** como objetivo hacernos pasar miedo, el primero en un barco misterioso y el segundo en un instituto lleno de monstruos.
- **Los dos juegos** tienen un apartado técnico estupendo, aunque el de «Cold Fear» es muy superior.
- **En «Cold Fear»** controlamos a un personaje y en «Obscure» podemos manejar hasta tres.

"Hazte guardacostas", decían, "te pasarás el día en el mar, al sol"... pero lo que nadie me dijo es que acabaría atrapado en un barco lleno de zombis en medio del diluvio universal. Si al menos me cambiaran el chaleco salvavidas por uno antibalas.

Mucho antes de que las consolas pusieran de moda el terror con sus series «Resident Evil» y «Silent Hill», los usuarios de PC ya disfrutábamos del género con la fabulosa saga «Alone in the Dark». Los chicos de Darkworks decidieron rescatar hace poco esta serie con un nuevo capítulo llamado «The New Nightmare» y demostró que dar sustos se les daba genial. Desde entonces han trabajado en este «Cold Fear», un juego que no sólo aporta grandes dosis de originalidad, sino que consagra a sus creadores como maestros de la acción terrorífica. Veamos cómo lo han conseguido.

BARCO A LA DERIVA

Nuestro personaje en el juego, Tom Hansen, es un guardacostas dedicado a ayudar a las embarcaciones en apuros. Un buen día recibimos un extraño aviso de socorro desde un ballenero ruso que transita por una zona azotada por una tremenda tormenta. Por supuesto, nos armamos de valor y subimos al barco pese al mar embravecido que amenaza con tirarnos por la borda al menor movimiento. ¿Y qué descubrimos? Pues que el barco está desierto, aunque... ¿y eso que se mueve por allí?

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 18+

- Género: Acción
- Idioma: Castellano (texto y voces)
- Estudio/Compañía: Darkworks/Ubisoft
- Distribuidor: Ubisoft Nº de DVDs: 1
- Lanzamiento: Ya disponible PVP Rec.: 19,95€
- Web: ***www.coldfeargame.com*** Página en inglés con excelente presentación e información básica.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Niveles de dificultad:** 4
- **Modos de juego:** 1
- **Personajes controlables:** 1
- **Zonas y habitaciones barco:** 40
- **Armas:** 7 tipos
- **Tipos de enemigo:** 8
- **Extras:** Varios making off y vídeos del juego

ANALIZADO EN

- **CPU:** Pentium 4 3,4 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** ATI X300 256 MB

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III 1 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 2,2 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium 4 2,0 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 3 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB



▲ ¿Te dan miedo las tormentas? Pues prepárate para vivir la peor de tu vida, mientras ten enfrentas en solitario a una aventura terrorífica en un barco repleto de monstruos y muertos vivientes. Pasarás mucho miedo...



▲ Tranquilo, ni la pantalla está movida ni estás viendo doble, se trata sólo de la enorme tormenta que azota la zona donde está el barco.



▲ De vez en cuando encontrarás algún superviviente... ¡que también te atacará!



▲ El barco está repleto de objetos que nos ayudarán a resolver los puzzles.



▲ Los zombis dan miedo, pero es la atmósfera opresiva del barco lo que resulta más inquietante. ¿Qué es lo que se ocultará en ese frigorífico?

La verdad es que no lo vemos muy bien porque entre la lluvia que salpica la cámara, los continuos rayos, relámpagos y el tremendo oleaje que parece que va a engullir al ballenero no se distingue nada. A eso hay que sumar el mareo que estamos agarrando con el bamboleo de la cubierta, que nadie diría que somos un guardacostas experimentado. Menos mal que hemos conseguido subir una escalera, entramos a un cuarto y ¿eso del suelo es un cuerpo descuartizado?... Acabas de tomar conciencia de lo que te espera en «Cold Fear» y ahora estás solo...

AMBIENTACIÓN SENSACIONAL

La escena anterior no es más que el comienzo del juego, así que puedes imaginar lo que te espera en las aproximadamente 10 horas de aventura que tienes por delante. Y es que ambientar el juego en un barco en alta mar con una "tormenta perfecta" de fondo ha sido todo un acierto por parte de Darkworks, que ha conseguido una aventura de acción que, aunque recurre a ciertos "clichés" del género, se nos presenta fresca y novedosa. Porque lo del mareo de antes no es broma: el juego alterna es- ▶▶

Un barco en medio de una tormenta, monstruos repugnantes y un argumento genial... Los ingredientes ideales para una aventura de acción y terror

SÓLO PARA ADULTOS



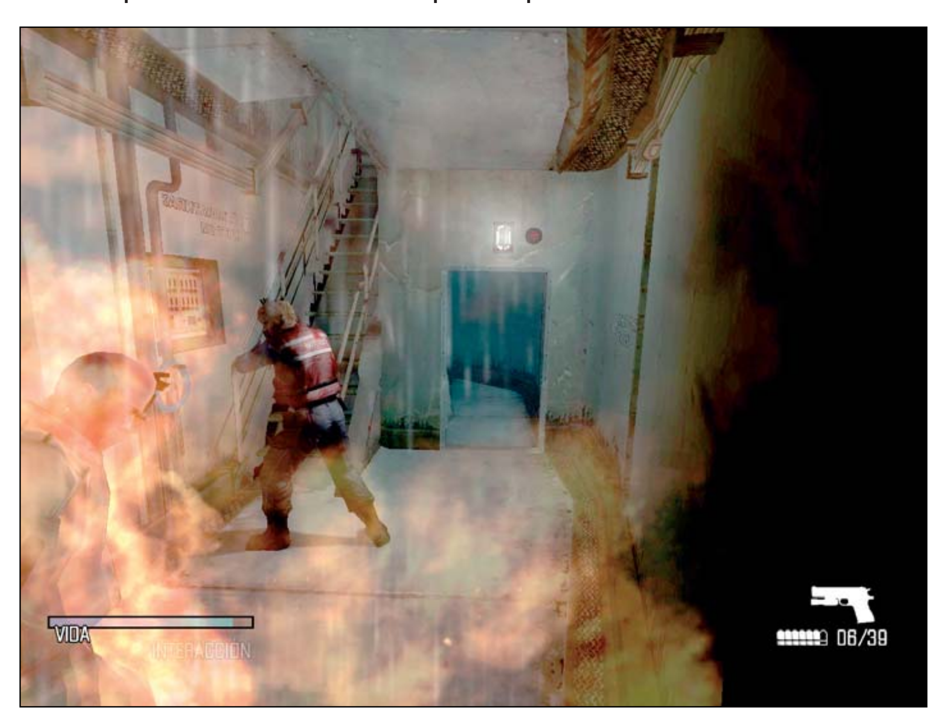
SANGRE Y VÍSCERAS. Su calificación de edad es necesaria porque es habitual ver explotar cabezas al disparar, grandes cantidades de hemoglobina por todas partes y es raro encontrar un cadáver que tenga todo en su sitio. Si no eres mayor de edad o te impresionan las escenas "gore", no debes acercarte a este juego. Por el contrario, si cumples los requisitos lo vas a disfrutar de lo lindo.



▲ El barco es un laberinto de estancias que ocultan sorpresas desagradables. Parte de la aventura consiste en explorar todas las habitaciones en busca de pistas de lo que está ocurriendo a bordo.



▲ Hay habitaciones en las que todo está a oscuras y la única luz de la que disponemos proviene de una de las armas. Claro, que a lo mejor lo que ilumina no te gusta nada...



▲ Todos los escenarios del juego están creados modelados en 3D, con todo lujo de detalles, y, lo que es mejor, la cámara siempre nos ofrece la vista más espectacular, algo que no es nada sencillo.

En cubierta te sientes como en un barco de verdad: salpicaduras, oleaje, movimiento... ¡Cuidado no te marees!

▶▶ cenas en la cubierta del barco –con bamboleo, efecto de "desenfoque" y gotas de agua en la cámara incluidas–, con exploración de camarotes y demás dependencias. O sea, que además de alucinar con lo grande que es el barco, vas a tener que sacar a relucir toda tu habilidad para evitar caerte por la borda con los golpes de mar, afinar la puntería para poder disparar mientras el personaje se mueve de un lado a otro sin parar y controlar tus nervios al ver las repugnantes criaturas que se han hecho con el control del barco y su tripulación.

Por lo demás, el desarrollo es el ya clásico en este tipo de títulos: sustos a mogollón, resolver pequeños puzzles, recoger objetos para usarlos en otras salas y disparar a mansalva a los zombis y demás ralea.

La impresionante realización técnica, unida a un desarrollo emocionante, un buen control y una ambientación espeluznante dan como resultado una gran aventura de terror, de lo mejorcito de este género que hemos disfrutado en PC. ¿Dispuesto a morirte de miedo? ■ **M.J.C.**

Alternativas

• Silent Hill 4 The Room
Si te va el "survival horror" te encantará este juego, también cargado de muchísima acción.
▶ Más inf. MM 117 ▶ Nota: 82

• Doom 3
Una auténtica joya de la acción, con una ambientación de lujo y realmente terrorífico.
▶ Más inf. MM 116 ▶ Nota: 98

MONSTRUOS INQUIETANTES





ZOMBIS DE TODOS LOS TAMAÑOS. Algo extraño ha ocurrido en el barco, de eso no hay duda. Si no, no se explica que los tripulantes se hayan transformado en unos seres completamente repulsivos de distintos tamaños y a cuál más deforme. Lo malo es que mantienen la inteligencia y nos atacan en grupo siempre que pueden.

ENTES EXTRATERRESTRES. Al profundizar en el juego os daréis cuenta de que el ballenero encontró algo que no debía, como estos bichos alienígenas que nos atacan a distancia, salpicando la pantalla de sangre –ojo los jugadores más sensibles, el tema impresiona. Hay que tener cuidado con ellos, pues pueden intentar poseer a nuestro personaje.

Nuestra Opinión

***UN GRAN JUEGO DE TERROR.** Ponte el salvavidas, tómate una biodramina y atrévete a subirte a un barco donde no solo tienes que evitar caerte por la borda, sino combatir a una legión de zombis. ¿Crees que podrás resistirlo?*

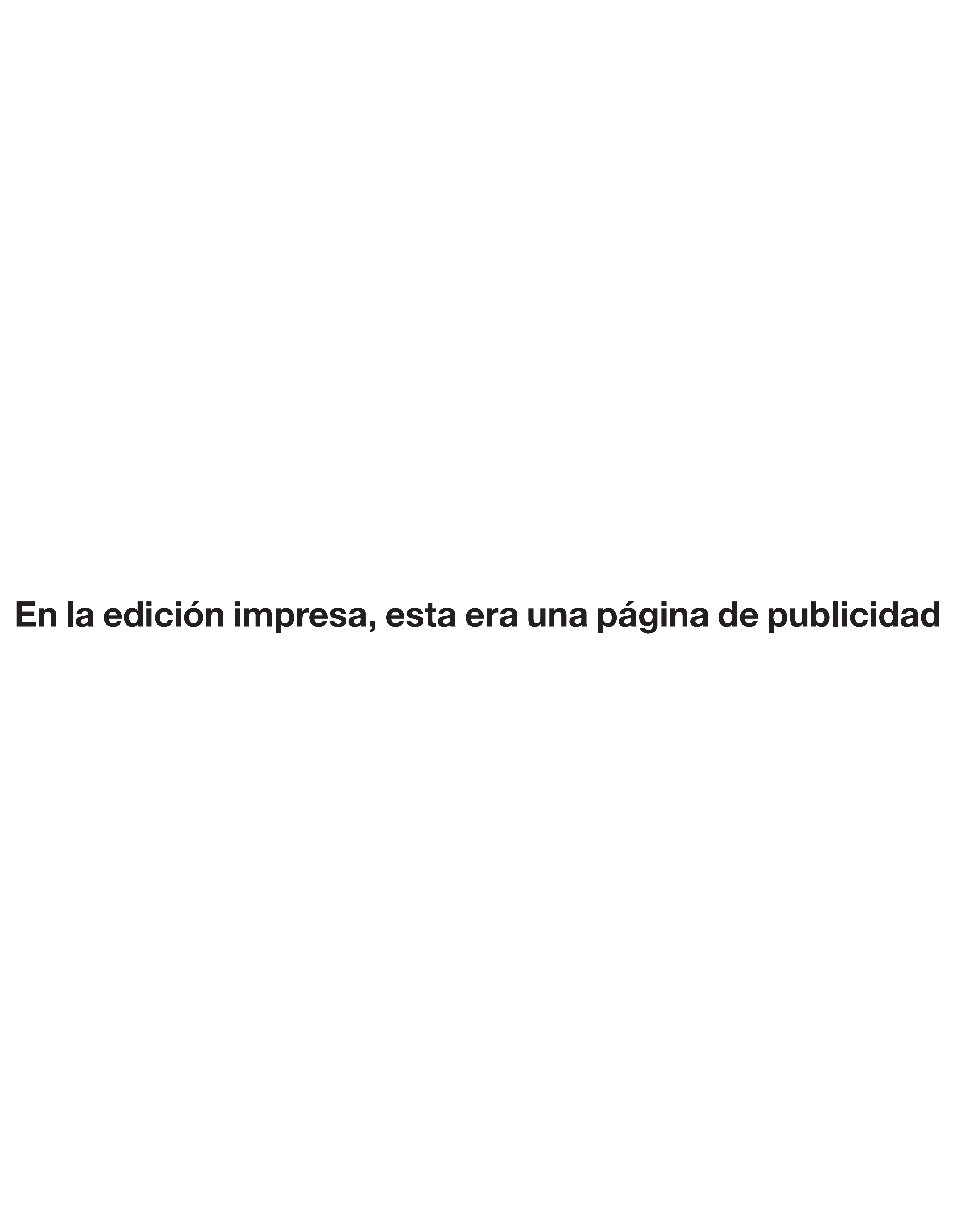


LO QUE NOS GUSTA
- La sensación de estar en un barco es total. ¡Cuidado que te caes al agua!
- El suspense de la historia es genial.
- El apartado gráfico es soberbio.

LO QUE NO NOS GUSTA
- Los monstruos son poco variados, casi todos son distintos tipos de zombis..
- Su duración. En el nivel fácil, sobre todo, te lo puedes acabar enseguida.

MODO INDIVIDUAL
***EMOCIONES SIN DESCANSO.** Se trata de un juego muy conseguido a todos los niveles, intenso, muy bien realizado y, además, bastante original en su género.*




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

JUEGO RECOMENDADO Micromanía

Conduce al límite

Juiced

Si estás cansado de ver como tu coche no adelanta ni a un caracol deberías llevarlo al taller de Angel City. Allí le ponen tres alerones, unas pegatas, un motor de 500 CV y ríete tú de los Porsches y Ferraris.



▲ Los golpes con otros coches durante la carrera son muy habituales y pronto verás cómo las carrocerías se "arrugan" con cierta facilidad.

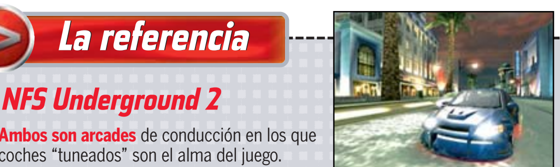
Aunque después de sus azarosos comienzos, con cambio de distribuidora a mitad de desarrollo incluido, parecía que este día no iba a llegar nunca, por fin podemos ponerle las manos encima a «Juiced». Afortundamente, parece que este ajetreo no ha influido en absoluto en la calidad final de este juego de velocidad, que nos mete de lleno en el mundo del tuning y las carreras underground. La pregunta ahora, claro, es si habrá conseguido superar el listón impuesto por «NFS Undeground 2». La respuesta, como siempre, la encontrarás si sigues leyendo.

PILOTO DE CIUDAD

«Juiced» te traslada a las calles de Angel City, una ciudad dividida en ocho barrios dominados por diferentes bandas de corredores, a los que tendrás que derrotar en la carretera si quieres convertirte en el número uno. Como es lógico, comenzarás con el prestigio a cero y con el dinero justo para hacerte con un coche de poca potencia. Con él tendrás acceso a las carreras del primer

La referencia

NFS Underground 2



- **Ambos son arcades** de conducción en los que coches "tuneados" son el alma del juego.
- **El manejo de los coches** en «Juiced» es ligeramente más realista y completo que en «NFSU2».
- **Tecnológicamente** ambos son una pasada, pero «Juiced» no requiere tanta máquina para verlo a tope.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA (12+)
- **Género:** Velocidad
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Juice Games/THQ
- **Distribuidor:** THQ **Nº de CDs:** 3
- **Lanzamiento:** 17 de junio **PVP Rec.:** 49,95
- **Web:** ***www.juiced-racing.com*** Espectacular y con una sección de comunidad que promete mucho.

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Modos de juego:** Carrera, Arcade y Carrera Personalizada
- **Circuitos:** 99 ▶**Coches:** 52
- **Posibilidades de personalización:** Más de 7.500 millones
- **Modo multijug.:** Sí (hasta 6 jug.)
- **Modos multijugador:** Carrera personalizada y Modo Carrera

ANALIZADO EN
- **CPU:** Athlon 64 3000+ Pentium 4 2,6 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** ATI Radeon 9600 Pro GeForceFX 5700 LE
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium III 933 MHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB
- **Conexión:** 56 Kbps

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Pentium 4 2,4 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB
- **Conexión:** ADSL



▲ ¿Quieres ser el número uno al volante? Pues lleva tu coche al taller, haz que gane unos cuantos caballos, ponle un montón de pegatinas y alerones, y demuestra a los demás cómo te las gastas compitiendo en la carretera.



▲ «Juiced» destaca sobre todo por sus excelentes gráficos y por lo sencillo que resulta controlar los coches. Aunque eso sí, ganar en las carreras ya es otro cantar, porque la IA de los competidores es realmente buena.



▲ En Angel City hay casi 100 circuitos diferentes para competir.



▲ El secreto en los sprints es cambiar de marcha en el momento justo



▲ Cada vez que usas el óxido nitroso, toda la pantalla se ve envuelta en un efecto de distorsión muy conseguido que aumenta la sensación de velocidad.

Coge tu deportivo, tunéalo y demuestra a las demás bandas quién es el más rápido en Angel City

barrio, donde has de demostrar tu pericia al volante ganando y consiguiendo dinero para mejorar tu coche. Según aumente tu prestigio entre los participantes, te invitarán a nuevas carreras, podrás organizar tus propias competiciones, desafiarás a otros jefes apostando tu coche e, incluso, formarás tu propia banda que se identificará con tu estilo de conducción.

Pero claro, todo esto no se consigue ni en un día ni con un solo coche. De hecho, para ganarte una buena reputación también tienes que disponer de un buen garaje de vehículos, no sólo bonitos, sino también potentes y que se adapten a todas las categorías.

ESTOS COCHES MOLAN

En «Juiced» se incluyen más de 50 vehículos pertenecientes a diferentes fabricantes de todo el mundo, como Volkswagen, Ford, Honda, Opel, Fiat, Toyota y muchos más. En total hay ocho categorías diferentes, que van desde aquellos con poco más de 100 CV, hasta auténticas bestias andantes que sobrepasan los 1000 CV.

Dependiendo de las mejoras y modificaciones que introduzcas en el motor, irás superando ▶▶



DE DÍA Y DE NOCHE



COMPITE A TODAS HORAS. A diferencia de lo que ocurre en otros juegos de carreras de tuning, en «Juiced» no te dejas lo ojos conduciendo en la oscuridad, ya que disputas todo tipo de competiciones en diferentes franjas horarias y en todo tipo de condiciones meterológicas. Hay carreras por la mañana, al mediodía, al atardecer y cómo no, por la noche. A eso tienes que sumarle la posibilidad de que caiga una tromba de agua y deje la carretera hecha un aguacero, o que la niebla vespertina no te deje ver más allá de tus narices.





▲ A lo largo del juego puedes pilotar más de 50 coches, muchos de ellos conocidos por todos. Pero claro, tras hacerles unos cuantos retoques estéticos, no los va a reconocer ni el diseñador que los creó.



▲ Hay tres cámaras disponibles, una en el parachoques, otra pegada a la parte trasera y una un poco más alejada.



▲ La sensación de velocidad y la suavidad de los gráficos son brutales desde cualquier vista.



▲ En las repeticiones se puede apreciar con tranquilidad el estupendo acabado gráfico del juego. ¿Te gusta el alerón que le he puesto a mi coche?

¡MENUDO CARRO TIENES!





MEJORA EL MOTOR. En el taller puedes modificar el rendimiento mecánico del coche retocando un montón de variables. Por ejemplo puedes ajustar la inyección, introducir un turbo, mejorar las suspensiones, rebajar la altura del coche, instalar unos frenos más potentes o comprar el famoso óxido nitroso que catapulta a tu coche a velocidades impensables.

¡MIRA QUÉ BONITO! Además de mecánica, también ganas prestigio con un coche "majo". Con un poco de paciencia puedes convertir tu bólido en una creación única. Alerones por aquí, pegatinas por allá, un equipo de sonido potente, llantas específicas, neones bajo el bastidor, un tubo de escape atronador...

«Juiced» te sorprenderá por su genial control de los vehículos y, sobre todo, por sus impresionantes gráficos

▶▶ categorías y podrás participar en nuevos campeonatos.

Las carreras a las que nos enfrentamos en éstos son muy variadas e incluyen desde carreras normales a un número de vueltas, hasta carreras en las que hacer un recorrido en un tiempo límite sin chocarte, pasando por competiciones de "sprint" en las que lo importante es engranar la marcha en el momento justo o incluso exhibiciones de maniobras como trompos, boomerangs, giros de 360º, etc.

Como hemos dicho anteriormente, es importante contar con un garaje amplio, porque a lo largo del calendario se celebrarán pruebas para las diferentes categorías y si te centras en un coche sólo podrás participar en unas pocas carreras y pronto perderás prestigio.

ESPECTACULAR

Llegados a este punto, podríamos decir que «Juiced» es sospechosamente parecido a «NFSU 2», y en cierto modo así es. Pero este juego cuenta con un par de ases en la manga que le hacen especial. El primero es un manejo de los coches sublime, que consigue un equilibrio casi perfecto entre el realismo de las acciones y la sencillez de control. Esto se traduce en una jugabilidad a prueba de bombas que te mantendrá horas pegado al monitor. El segundo es un apartado gráfico de quitarse el sombrero, y que es capaz de dejarnos con la boca abierta por su espectacularidad sin tener una tarjeta gráfica de 600 euros ni un procesador a "tropecientosmil MHz".

Ciertamente, de lo único que «Juiced» no puede presumir es de ser original, pero eso no puede disimular que estamos ante uno de los mejores juegos de carreras que hay en la actualidad. Sin duda, toda una experiencia, no te arrepentirás. ■**J.M.H.**

Alternativas

• GTR FIA GT Racing Game
Un gran simulador de conducción con licencia oficial.
▶ Más inf. MM 124 ▶ Nota: 91

• TOCA Race Driver 2
Estupendo título de carreras que incluye un modo historia y un puñado de vehículos y circuitos.
▶ Más inf. MM 112 ▶ Nota: 90

Nuestra Opinión

***EL REY DE LA CARRETERA.** Empieza con un coche básico y demuestra tu habilidad al volante en los distintos barrios de Angel City. Hazte respetar y, sobre todo, "maquea" tu bólido para que sea la envidia del personal.*



GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA
- Gráficamente el juego es una verdadera pasada.
- El control de los bólidos es perfecto.
- Los pilotos contrarios se comportan con un realismo alucinante.

LO QUE NO NOS GUSTA
- Si buscas originalidad....
- Los daños y la lluvia apenas afectan al rendimiento y al control del coche.

MODO INDIVIDUAL

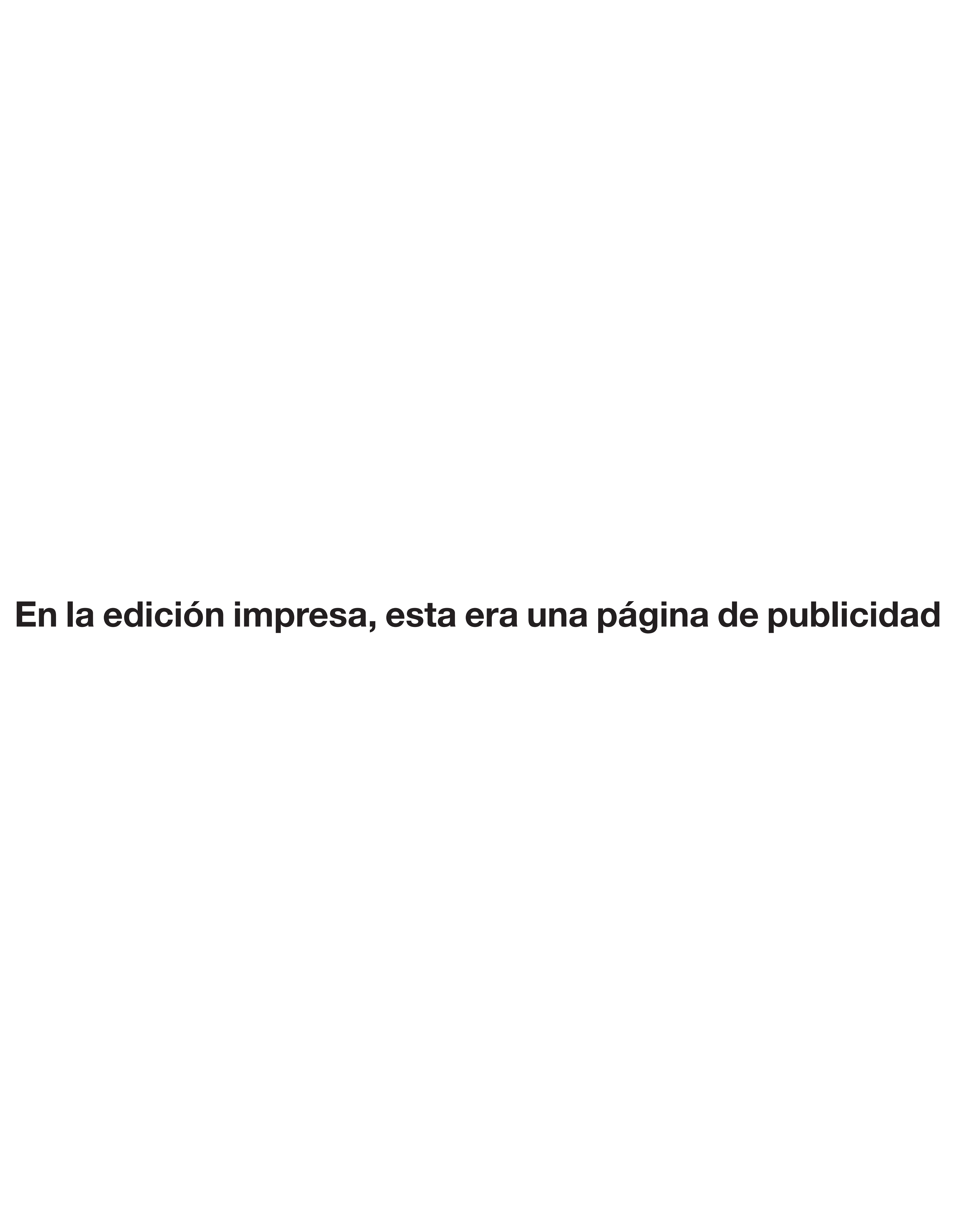
*▶**UN NÚMERO UNO.** Gráficos excelentes, sensación de velocidad brutal, gran duración... Con «Juiced» te sentirás el verdadero amo de la carretera, palabra.*



MODO MULTIJUGADOR



*▶**ENSEÑA TU "CARRO".** No hay nada como vacilar de deportivo y desafiar a los más osados en la carretera. Lástima que sólo puedan jugar 6 personas.*


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Rol online del bueno... y en cristiano

Dark Age of Camelot

Miles de enemigos tratan de asaltar vuestra fortaleza con sus catapultas ¡Han abierto una brecha! Pero, tras un duro combate, repeléis el ataque... Intenso, ¿no? Pues asegúrate de que tu corazón puede soportarlo antes de lanzarte a la batalla.

La referencia

World of Warcraft

- **Los dos ofrecen rol online** de ambientación fantástica, con magos, guerreros y todo tipo de monstruos y enemigos.
- **En los dos juegos** hay grandes batallas entre jugadores, en «WoW» entre dos bandos y en «DAoC» entre tres.
- **La referencia carece** de la opción de asedio y conquista de castillos que sí está presente en «DAoC».

Cuando apareció en el mercado internacional, en el año 2002, «Dark Age of Camelot» supuso toda una revolución en el mundo de los juegos masivos de rol online y consiguió hacerse un nombre al lado de los grandes éxitos del momento, «Everquest» y «Ultima Online».

Ahora, mucho más maduro, con varias expansiones a sus espaldas y con más de 200.000 jugadores suscritos en todo el mundo que avalan su éxito, llega por fin a nuestro país. ¿Tarde? Tal vez, pero se publica en un paquete que incluye todas las expansiones, a un precio más que competitivo y, además, totalmente traducido al castellano y con un servidor exclusivo para la comunidad española... Vamos, ¡un sueño hecho realidad!

LUCHA A TRES BANDAS

«Dark Age of Camelot» nos lleva a un sorprendente mundo de fantasía medieval en el que, tras la muerte del Rey Arturo, tres reinos, Albion –con capital en Camelot–, Midgar –que comprende las tierras heladas de los vikingos–, e Hibernia –donde reside la magia del pueblo celta–, viven enfrentados y tratan de conseguir el poder, ¡cueste lo

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12+

- **Género:** Rol Online
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** GOA/Mythic Entertainment
- **Distribuidor:** Virgin Play **Nº de CDs:** 4
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 29,95€
- **PVP Rec.:** 29,95€ **Tarifa mensual:** 12 €
- **Web:** *Camelot-europe.goa.com/es/*

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Modos de juego:** Rol online
- **Expansiones incluidas:** 3
- **Reinos:** 3 **Razas:** 18
- **Clases:** 44 **Niveles:** 50
- **Misiones:** Más de 1000
- **Player vs Player:** Sí, en servidores exclusivos y limitado a zonas fronterizas en el resto.

ANALIZADO EN

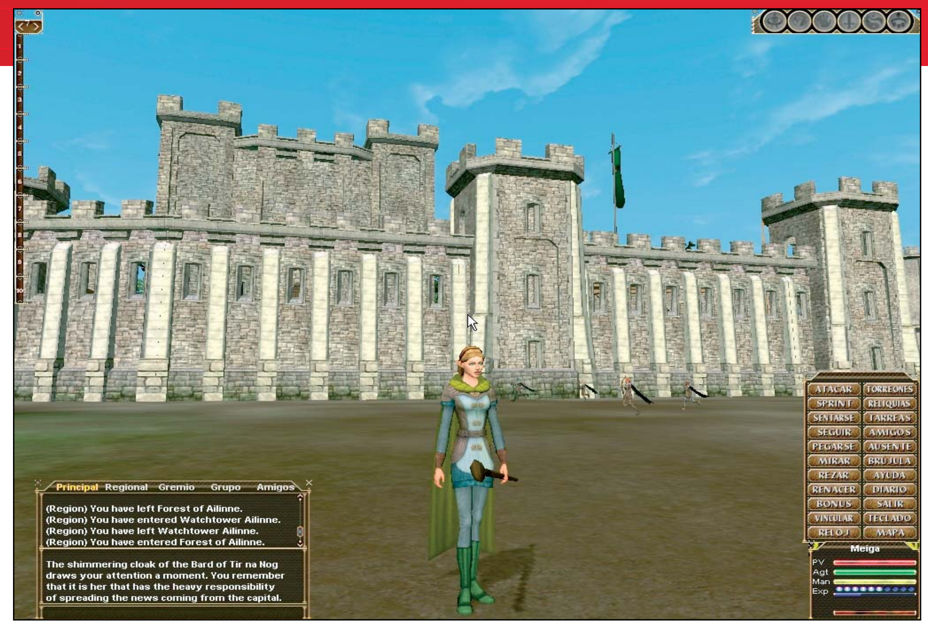
- **CPU:** Pentium 4 1,8 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Tarjeta 3D:** ATI Mobility Radeon 9700 128 MB
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III 1,4 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 3,6 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB
- **Conexión:** 56 Kbps

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium 4 2,4 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Espacio en disco:** 4 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB
- **Conexión:** ADSL



▲ Vive mil aventuras en tu Reino, hazte fuerte y lucha como nunca por tu honor y el de tus compañeros contra cientos de jugadores como tú. Y todo eso en castellano, para que el idioma no sea un obstáculo.



▲ Rezando puedes recuperar parte de la experiencia que pierdes al morir.



▲ Para salir airoso debes entrenar tus habilidades y coordinarte con tu grupo.



▲ Antes de poder enfrentarte a los habitantes de otros reinos debes realizar todo tipo de misiones que te obligarán a superar retos cada vez más complicados.



▲ Al crear tu personaje puedes escoger entre 18 razas y más de 40 clases diferentes. ¡No dirás que no tienes opciones!

que cueste! Si aceptas el desafío entras en este conflicto desde el mismo comienzo del juego, eligiendo tu bando de entre los tres disponibles.

«Dark Age of Camelot» engloba en realidad tres juegos diferentes que confluyen sólo en las zonas fronterizas. Cada reino tiene razas y clases diferentes, hasta el extremo de que no se pueden visitar las ciudades de otros reinos, ni hablar con sus jugadores; ni siquiera puedes crear personajes de un reino distinto al tuyo en el mismo servidor en el que tienes tu personaje principal. Vamos, que de los otros reinos sólo sabes una cosa: ¡que son el enemigo!

GUERRA EN LA FRONTERA

La cosa se anima cuando llegas a las fronteras entre reinos, la parte más atractiva del juego. Ahí las batallas se suceden una tras otra, con asedios a castillos y torres, búsqueda de reliquias, escaramuzas, luchas por el acceso a los santuarios...

De todas formas, antes de llegar a esto, podemos también acumular experiencia con nuestro personaje explorando, solo o en grupo, las vastas regiones de nuestro reino en las ▶▶



¡ÚNETE AL GREMIO!



MEJOR EN COMPAÑÍA. Los gremios son asociaciones formadas por los jugadores con su propio canal de charla y organización. Tienen como mínimo ocho jugadores, uno de los cuales se convierte en el maestro y posee todos los poderes. Cuando tu gremio se haga famoso podréis elegir un emblema que tendrá una combinación única de insignia, motivo y colores y que podrás llevar grabado en tu capa o escudo. También podrás hacer alianzas con otros gremios y irevindicar un torreón!



▲ En tus viajes por las tierras de «Dark Age of Camelot» atravesarás todo tipo de escenarios, valles, praderas, mundos submarinos, cavernas... todos ellos estupendamente ambientados.



▲ Puedes recorrer el mundo a pie, pero si no quieres hacerte viejo por el camino mejor recurre a otro tipo de transportes: caballos, grifos, dragones...



▲ Si quieres combatir contra otros jugadores debes viajar a las zonas fronterizas, pues allí se encuentran los castillos y fortalezas desde los que defender tu reino o atacar el de tus enemigos.

UNA EDICIÓN ESPECIAL CON TODAS LAS EXPANSIONES





HÁRTATE A JUGAR. La versión que se publica ahora en nuestro país incluye todas las expansiones que ha tenido el juego: «Shrouded Isles», «Trials of Atlantis», «Foundations», «New Frontiers» y «Catacombs».

SÓLO PARA TUS OJOS. Con la última, «Catacombs», se implementan además pequeñas mazmorras que, gracias a la técnica de las "zonas a medida" (instanced content), son creadas exclusivamente para ti, o para tu grupo, de forma que podrás aventurarte en ellas sin que te molesten otros jugadores y además se adaptarán automáticamente a tu nivel

> *Planificar y llevar a cabo el asalto a una fortaleza enemiga es uno de los aspectos más logrados del juego*

▶▶ que es posible encontrar muchas aventuras y más de mil misiones que incluso siguen una misma línea argumental. Y como no todo van a ser combates, podemos con paciencia, dinero y eligiendo la profesión adecuada, fabricar nuestros objetos para la batalla o venderlos desde nuestra propia casa en el juego.

DESPLIEGUE ESPECTACULAR

Para desplegar toda esta enorme jugabilidad «Dark Age of Camelot» recurre a un entorno gráfico 3D espectacular y rico de detalles, tanto en el diseño de los personajes como de los escenarios, que varían dependiendo del Reino en el que estés, y a un interfaz muy intuitivo que consigue que te hagas rápidamente con el manejo del juego de forma muy sencilla.

Nos encontramos, en fin, ante un título más que completo, en el que no se echa de menos ninguno de los aspectos claves de un juego de rol online, con un modo de combate entre jugadores muy eficaz y divertido, y que, por fin, podemos disfrutar en castellano. ¿Alguien puede dar más? ■ **D.R.L.**



Alternativas

• Everquest 2
Otro gran juego de rol online, sin combate entre jugadores pero con un sistema de juego muy variado.
▶ Más inf. MM 121 ▶ Nota: 86

• Lineage II
Si lo tuyo son los castillos, en este juego también encontrarás grandes batallas alrededor de ellos.
▶ Más inf. MM 120 ▶ Nota: 82

Nuestra Opinión

ACCIÓN ÉPICA EN UN MUNDO DE LEYENDA: *Sumérgete en el mundo de los Caballeros de la Mesa Redonda, las creencias celtas y la mitología escandinava y defiende tu reino interactuando con miles de jugadores.*

GRÁFICOS ■■■■□□
SONIDO ■■■■□□
JUGABILIDAD ■■■■■□
DIFICULTAD ■■■■□□
CALIDAD/PRECIO ■■■■■□

LO QUE NOS GUSTA

- El original combate entre reinos.
- La posibilidad de subir un personaje de nivel con rapidez.
- Que esté en castellano.
- La presentación es de lujo.

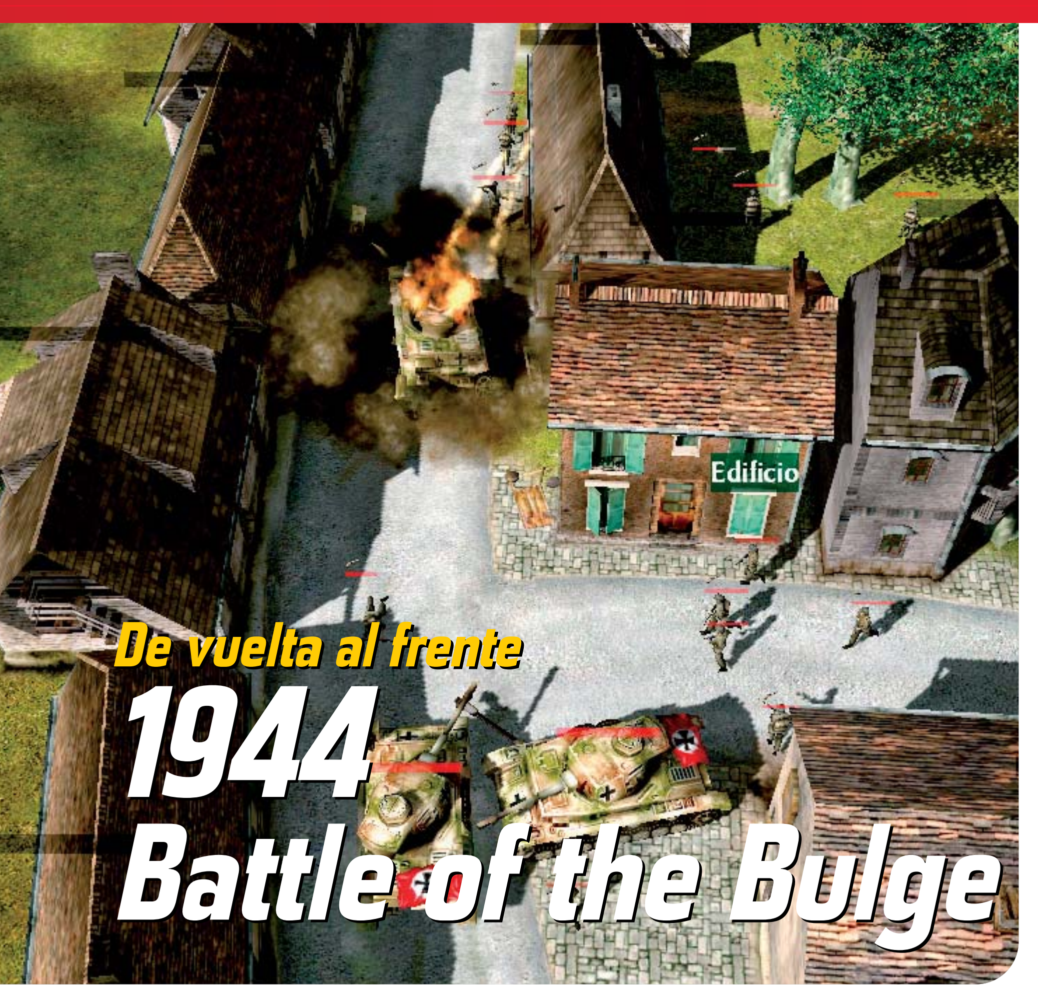
LO QUE NO NOS GUSTA

- La traducción es mejorable.
- Que no se puedan trasladar personajes de otros servidores.

MODO MULTIJUGADOR

▶ ***POR FIN EN CASTELLANO.*** *Un título redondo al que sólo le falta que la comunidad hispana de usuarios se decida a crear nuevos personajes en sus servidores.*





De vuelta al frente

1944 Battle of the Bulge

¿Creías que la 2ª Guerra Mundial se acabó con el Desembarco de Normandía? Pues no, todavía queda mucha tela que cortar en el frente europeo. Así que, hala, vete haciendo el petate...

Aunque es un juego independiente, «1944: Battle of the Bulge» es en realidad la tercera entrega de la serie de estrategia ambientada en la 2ª Guerra Mundial que comenzó con «Afrika Korps vs Desert Rats» y que continuó con «D-Day». Con ellos comparte, además de motor gráfico y sistema de juego, un enorme realismo y un nivel de detalle enciclopédico.

EL FINAL DE LA GUERRA

En esta ocasión nos enfrentamos a la parte final de la 2ª Guerra Mundial, justo después del Desembarco de Normandía y el consiguiente contraataque alemán. Se trata, una vez más, de un juego de estrategia táctica, o sea, que no incluye ni gestión de recursos ni construcción de edificios, sino que simplemente contamos con una cierta cantidad de puntos al principio de las misiones con los que comprar las unidades que vamos a usar.

Además, el juego destaca también por su enorme realismo, no sólo por la fidelidad con la que tanto las unidades como los mapas o las batallas incluidas reproducen sus versiones reales, sino también por su sistema de juego, que está repleto de detalles como distancias reales de tiro, infantería que se parapeta en los edificios o que ocupa y utiliza los vehículos enemigos, terreno que influye en el movimiento... Es cierto que esto puede hacer que el juego resulte por momentos un tanto confuso para el jugador ocasional, pero a cambio cualquier aficionado veterano a la estrategia militar tiene garantizado con este juego un desafío a su altura. ■ J.P.V.

La referencia

D-Day



- **Los dos nos enfrentan** a la 2ª Guerra Mundial con un sistema de juego táctico y, sobre todo, enormemente realista.
- **La campaña de «1944: Battle of the Bulge»** comienza justo donde acaba la de «D-Day», después del Desembarco de Normandía.
- **«1944» incluye** muchas más unidades, armas y escenarios que la referencia.



▲ Participa en las batallas que decidieron el curso de la 2ª Guerra Mundial y revívelas con un nivel de realismo sorprendente.



▲ Todas las unidades están reproducidas con todo lujo de detalles y un absoluto rigor histórico, tanto en su aspecto como en sus habilidades.



▲ El juego cuenta con tres campañas, para un total de 20 misiones diferenes, ambientadas a lo largo de todo el frente europeo.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

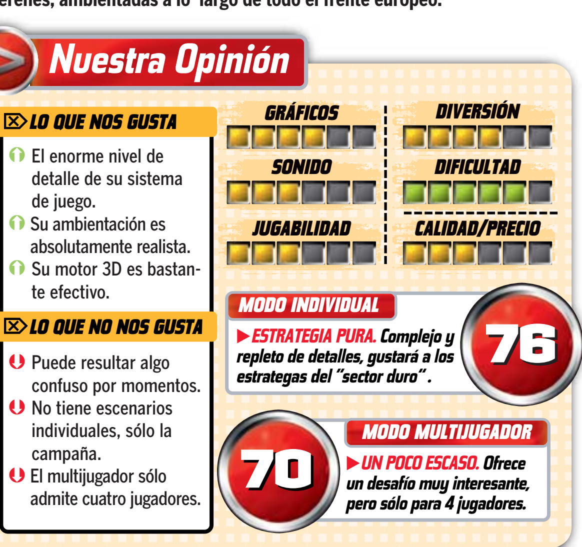
- **Género:** Estrategia
- **Idioma:** Castellano (textos), inglés (voces)
- **Estudio/Compañía:** Monte Cristo
- **Distribuidor:** Nobilis ▸ **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▸ **PVP Rec.:** 39,99 €
- **Web:** *www.battleofthebulgegame.com* Abundantes contenidos acerca del juego, pero en inglés.

12+

- **Campañas:** 3
- **Niveles:** 20
- **Unidades:** Más de 85
- **Multijugador:** Sí (2-4 jugadores)
- **Modos de juego:** 3
- **Mapas multijugador:** 10
- **Opciones de conexión:** Internet y red local

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium 1 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 1,2 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB
- **Conexión:** 56 Kbps



Nuestra Opinión

LO QUE NOS GUSTA

- El enorme nivel de detalle de su sistema de juego.
- Su ambientación es absolutamente realista.
- Su motor 3D es bastante efectivo.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Puede resultar algo confuso por momentos.
- No tiene escenarios individuales, sólo la campaña.
- El multijugador sólo admite cuatro jugadores.

GRÁFICOS · DIVERSIÓN · SONIDO · DIFICULTAD · JUGABILIDAD · CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL — 76

▶ ESTRATEGIA PURA. *Complejo y repleto de detalles, gustará a los estrategas del "sector duro".*

MODO MULTIJUGADOR — 70

▶ UN POCO ESCASO. *Ofrece un desafío muy interesante, pero sólo para 4 jugadores.*



El soldado definitivo

Project Snowblind

La referencia

DOOM 3

- **Los dos son juegos de acción** pura, pero mientras «Project Snowblind» te ofrece toda la emoción de los enfrentamientos urbanos, «Doom 3» quiere que te mueras de miedo.
- **«Doom 3» se desarrolla** en oscuros interiores, mientras que en «Project Snowblind» la mayoría de las zonas son al aire libre.
- **Los gráficos de «Doom 3»** son insuperables.

Cuando el médico me dijo que me operaba la miopía no podía imaginar que me iba a poner un ojo biónico para ver en la oscuridad. Lo de ser un soldado del futuro tiene estas cosas aunque, oye, me ahorro una pasta en el recibo de la luz.

Implantes en el cuerpo, ambientación futurista... ¿De qué me sonará a mí eso? ¡Sí, acertaste! Hablamos de «Deus Ex», una de las sagas de rol más famosas para PC. Pues bien, esos mismos elementos los vas a encontrar en «Project Snowblind» y no precisamente por casualidad.

Lo cierto es que la intención inicial de Eidos con este título era crear un juego ambientado en el universo de «Deus Ex». Llegaron incluso a hablar con Warren Spector, el creador de la serie, para que les aconsejara.

Sin embargo, a lo largo del desarrollo replantearon el proyecto y decidieron mantener la soberbia ambientación estilo "Blade Runner", implantes cibernéticos incluidos, pero aplicados a un juego de acción pura y dura. ¿Quieres saber cómo ha quedado la cosa? Pues sigue leyendo...

A PASAR POR EL QUIRÓFANO

En el año 2065 la vida no es fácil en Hong Kong. Ha estallado una rebelión que trae de cabeza al gobierno, que se ha visto obligado a sacar a los soldados a la calle. Por supuesto, a nosotros nos toca ayudar a restablecer el orden en este juego de acción en

INFOMANÍA

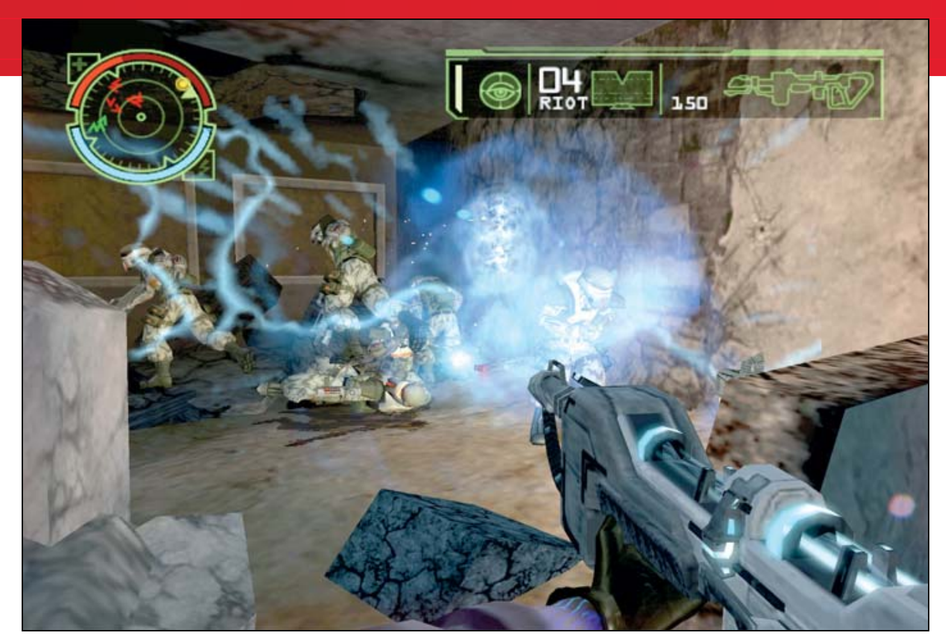
FICHA TÉCNICA 16+
- **Género:** Acción
- **Idioma:** Castellano (texto y voces)
- **Estudio/Compañía:** Cristal Dynamics/Eidos
- **Distribuidor:** Proein **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 41,50 €
- **Web:** ***www.projectsnowblind.com*** Diseño atractivo pero pocos contenidos de interés.

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Niveles de dificultad:** 3
- **Modos de juego:** 2
- **Personajes controlables:** 1
- **Niveles de juego:** 10
- **Bioimplantes:** 5
- **Armas:** 12
- **Multijugador:** Sí
- **Número de jugadores:** 2-16

ANALIZADO EN
- **CPU:** Pentium 4 3,4 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** ATI X300 256 MB
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium 4 1,5 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 3 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB
- **Conexión:** 56 Kbps

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Pentium 4 2,0 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 3,5 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB
- **Conexión:** ADSL



▲Tus heridas han hecho que te implanten avanzada tecnología militar. Ahora eres una máquina de matar y debes abrirte paso a gatillazo limpio por las calles usando tus poderes especiales.



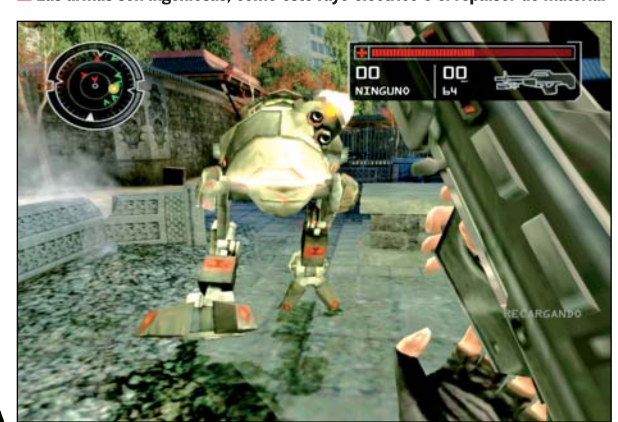
▲ El repertorio de enemigos no es muy variado y se acaban repitiendo.



▲ Las armas son ingeniosas, como este rayo eléctrico o el repulsor de materia.



▲La guerra es dura y el enemigo no se anda con chiquitas: nidos de ametralladoras, lanzamisiles o este gigantesco tanque...



▲ Los robots, uno de los enemigos más habituales, son realmente duros y enfrentarlos así, a pecho descubierto, es casi un suicidio.

primera persona, donde controlamos a un peculiar soldado llamado Nathan Frost, que tiene que batirse el cobre contra los soldados y robots enemigos.

Al principio es un combatiente normal, pero al final del primer nivel vemos cómo le explota cerca una bomba y tienen que meterlo en el quirófano, cosa que aprovechan los médicos, muy cucos ellos, para implantarle en el cuerpo armas de tecnología punta. A partir de ese momento disponemos de poderes muy útiles en el campo de batalla, como ralentizar la acción al estilo "Matrix" para esquivar mejor las balas, disponer de visión nocturna para ver enemigos a través de las paredes, o activar una barrera de energía que nos protege de los disparos.

UNA GRAN AMBIENTACIÓN

Junto a la potencia de nuestras armas, contamos con la ayuda de nuestros compañeros soldados, que nos acompañan por los difíciles escenarios urbanos en los que combatimos. En total son once fases que se desarrollan en Hong Kong, desde una base gubernamental a escaramuzas callejeras o peleas en el interior de un rascacielos. ▶▶

Conviértete en el soldado del futuro para acabar, a golpe de gatillo, con los enemigos que asolan Hong Kong

TU CUERPO: UN ARMA LETAL



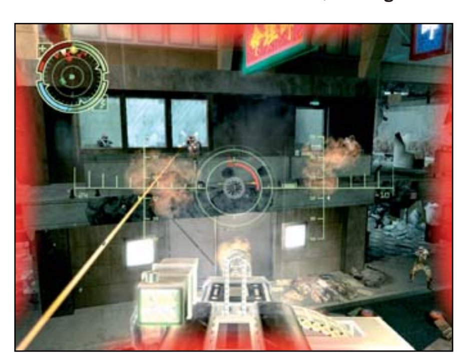


IMPLANTES BIOLÓGICOS. Al comienzo del juego sufres un ataque que hace que los médicos te inserten implantes de gran potencia de combate. Eres la máquina definitiva, que puede detectar a los enemigos detrás de las paredes, ralentizar el tiempo para esquivar las balas, hacerte invisible o descargar sacudidas eléctricas contra los robots enemigos. Y lo vas a necesitar, créenos...

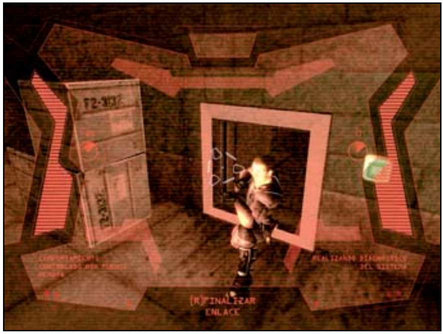
EL "EFECTO SNOWBLIND". En el argot tecnológico, se dice que ha ocurrido un "Snowblind" cuando los sistemas eléctricos y biomecánicos dejan de funcionar. Eso te puede pasar en el juego cuando el enemigo utiliza un arma distorsionadora contra ti, haciendo que los implantes pierdan su efectividad. Por eso, debes tener cuidado con mantener la energía para poder usar ataques tan eficaces como el escudo que repele las balas.



▲La ambientación futurista, heredera de la de «Deus Ex», es fabulosa y parece prácticamente sacada de películas como “Blade Runner” o “Matrix”. Eso sí, a la larga los escenarios son bastante parecidos entre sí.



▲En la guerra todo vale con tal de ganar, incluso usar las ametralladoras fijas del enemigo.



▲Gracias al punzón electrónico podemos controlar a distancia algunos robots. ¡Hola, amiguete!



▲ El modo multijugador, para 16 jugadores simultáneos, permite controlar robots, utilizar los implantes y elegir entre varios tipos de personaje.

A MANO... O A MÁQUINA



VEHÍCULOS A TUTIPLÉN. Parece mentira que representemos al gobierno, porque los rebeldes están mejor provistos: tienen vehículos de varios tipos, desde coches deportivos hasta tanquetas pesadas, pasando por robots bastante duros. Por suerte, se los podemos “levantar” y usarlos en nuestro beneficio.

Con una genial ambientación futurista y montones de enemigos a batir es perfecto, si te va la acción pura

▶▶Estos escenarios son amplios y gozan de una atmósfera continua de disparos, explosiones y combates por doquier, lo que proporciona una fabulosa ambientación que es sin duda el mejor elemento del juego. Además, están bien diseñados para que podamos buscar recovecos y posiciones desde las que atacar a los enemigos.

¿SÓLO EMOCIONANTE?

Sin duda la acción continua y la estupenda puesta en escena son las claves de «Project Snowblind», que unidas a un control sencillo y preciso proporcionan una experiencia intensa que merece la pena disfrutar. Sin embargo, hay algunos elementos que se echan en falta, como no poder asignar órdenes a nuestros compañeros, quienes además cuentan con una IA bastante escasa, lo que, en la práctica, los convierte más en elementos “ambientales” que en soldados de apoyo, pues resultan de poca ayuda y tenemos que hacerlo casi todo nosotros.

Por otra parte, el juego arranca de una manera muy emocionante, pero a medida que avanzamos vemos que hay poco más que hacer salvo pegar tiros como locos siempre contra los mismos tipos de enemigos, que son poco variados. Sin duda podría habérsele sacado más miga al tema de los implantes en algunas misiones y potenciar la profundidad de juego.

No obstante, aunque estas carencias impiden que pueda colocarse en las primeras posiciones del género, «Project Snowblind» es un título que engancha y es una estupenda opción para aquellos que quieran descargar adrenalina con un juego exigente en dificultad, plagado de acción, con una estupenda ambientación y pocas complicaciones argumentales. ■ **M.J.C.**

Alternativas

• SWAT 4
Acción táctica que no te puedes perder si si te gusta el trabajo en equipo y el combate real.
▶ Más inf. MM 124 ▶ Nota: 86

• Deux Ex Invisible War
Uno de los mejores juegos de rol de PC, con una estupenda historia y una ambientación similar.
▶ Más inf. MM 110 ▶ Nota: 89

Nuestra Opinión

LA GUERRA DEL FUTURO. ***Métete en el campo de batalla, saca ventaja de tus implantes cibernéticos, estudia el terreno y ataca sin descanso a los enemigos del gobierno. Te encantará si quieres acción sin tregua.***



LO QUE NOS GUSTA

- El juego ofrece acción constante desde el primer momento. ¡Y no para!
- Los implantes del protagonista. Mola ser un supersoldado.
- La ambientación es sensacional.

LO QUE NO NOS GUSTA

- La mecánica de juego es bastante repetitiva. Le falta profundidad.
- Para terminarlo, tendrás que sudar.

MODO INDIVIDUAL

▶ACCIÓN PURA. ***Difícil, intenso y bien realizado, disfrutarás desde el principio con su trepidante acción, aunque a la larga le falta profundidad.***



MODO MULTIJUGADOR



▶MUY COMPLETO. ***Poder usar implantes, controlar robots y vehículos, elegir personaje y tener varios modos, hacen que las partidas online sean totales.***



Se abre la veda

Hunting Unlimited 3

Que sí, que hablamos de salir de caza, pero no como cuando vas de marcha el sábado por la noche a ver si pillas cacho, es otro tipo de caza, más tranquilita y mucho menos peligrosa...

Los juegos de caza, enormemente populares en EE.UU., no cuentan con demasiados seguidores en nuestro país, pero si hay algo en lo que todos ellos coinciden es en que el mejor exponente del género es la serie «Hunting Unlimited».

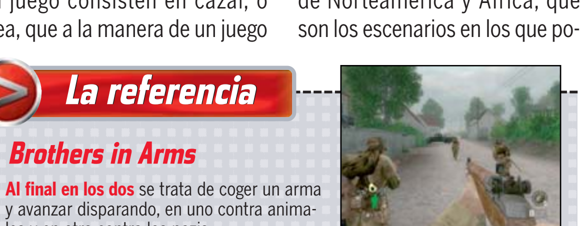
TEMPORADA DE CAZA

El juego consisten en cazar, o sea, que a la manera de un juego de acción en primera persona, nos tenemos que mover por escenarios 3D en busca de presas y teniendo en cuenta factores como el relieve, el ruido que hacemos al andar o incluso la dirección del viento. El juego pone a nuestra disposición un enorme repertorio de más de 30 armas, así como una larga lista de animales diferentes, característicos de Norteamérica y África, que son los escenarios en los que podemos jugar. En cuanto a las opciones de juego, «Hunting Unlimited 3» nos ofrece un campo de tiro para que entrenemos con todas las armas, misiones con objetivos específicos en diferentes zonas, un modo de juego libre e incluso cuatro minijuegos de puntería, nada realistas, pero bastante divertidos.

Es evidente, en fin, que no estamos ante un juego para todo el mundo, ya que muchos encontrarán aburrido tener que esperar un cuarto de hora hasta que un animal se pone a tiro, o tener que estar persiguiendo a un elefante por media sabana africana para rematarle, pero si te va la caza o si buscas una experiencia de simulación diferente no dejes de echarle un vistazo a «Hunting Unlimited 3». ■**J.P.V.**

La referencia

Brothers in Arms



- **Al final en los dos** se trata de coger un arma y avanzar disparando, en uno contra animales y en otro contra los nazis.
- **Cada uno en su estilo,** los dos son tremendamente realistas.
- **El ritmo frenético** de «Brothers in Arms» no tiene nada que ver con el desarrollo pausado de las cacerías de «Hunting Unlimited 3».

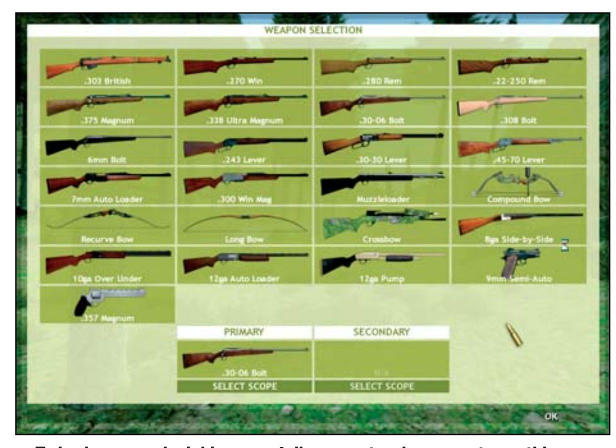




▲ Demuestra tu habilidad con el rifle, la escopeta o el arco, desde los Estados Unidos y Canadá hasta la mismísima sabana africana



▲ Los cuatro minijuegos incluidos son muy sencillos, pero le añaden variedad al juego y te permiten afinar un montón tu puntería.



▲ Todas las armas incluidas son réplicas exactas de sus contrapartidas reales, tanto los rifles y escopetas, como los arcos o ballestas.

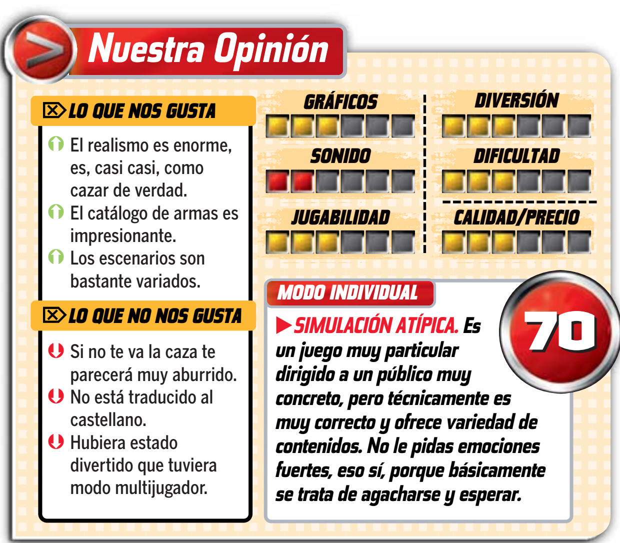
INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Simulación
- **Idioma:** Inglés (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** SCS/Arush
- **Distribuidor:** Friendware **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 29,95 €
- **Web:** *www.huntingunlimited3.com* Tienen abundante información sobre el juego, pero en inglés.

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Regiones:** 7
- **Armas:** Más de 30
- **Animales:** 13
- **Perspectivas:** 2 (1ª y 3ª persona)
- **Editor:** Sí, de escenarios
- **Multijugador:** No

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium III 800 MHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB

Nuestra Opinión



LO QUE NOS GUSTA
- El realismo es enorme, es, casi casi, como cazar de verdad.
- El catálogo de armas es impresionante.
- Los escenarios son bastante variados.

LO QUE NO NOS GUSTA
- Si no te va la caza te parecerá muy aburrido.
- No está traducido al castellano.
- Hubiera estado divertido que tuviera modo multijugador.

GRÁFICOS · DIVERSIÓN · SONIDO · DIFICULTAD · JUGABILIDAD · CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

70

***SIMULACIÓN ATÍPICA.* Es un juego muy particular dirigido a un público muy concreto, pero técnicamente es muy correcto y ofrece variedad de contenidos. No le pidas emociones fuertes, eso sí, porque básicamente se trata de agacharse y esperar.**



¿Castillos en el aire?
Stronghold 2

La referencia

Stronghold

- **Los dos se basan en la gestión de un feudo medieval,** pero «Stronghold 2» tiene más opciones de juego.
- **«Stronghold 2» es mucho más detallado** y espectacular que nuestra referencia.
- **El sistema de gestión y producción de recursos** de «Stronghold 2» resulta mucho más complejo. Debes controlarlo todo.

Esto, ejem, el caso es que mientras zampa a lo bestia hay una plaga de ratas en la aldea que ni el Flautista de Hamelin y además su vecino se acerca con un ejército a toda prisa. Quizá su excelencia debería interrumpir su comida un momentito...

En todos los juegos de estrategia en tiempo real hay siempre un componente de gestión, ya sea en la recolección de recursos o en la investigación de tecnologías, por ejemplo. Sin embargo, de un tiempo a esta parte el género está desarrollando cada vez más este aspecto, llevándolo hasta límites insospechados. ¿Has pensado lo que sería, por ejemplo, tener que fabricar las armas con las que vas a mandar a tus soldados a la batalla? Pues no lo pienses más porque acabas de aterrizar en «Stronghold 2», uno de los juegos con la economía más compleja que hemos visto en los últimos tiempos.

El juego consiste básicamente en dirigir un feudo en plena Edad Media. Encarnas al señor del lugar y debes construir el almacén donde se acumulan las materias primas y el granero donde se acumula la comida. Luego debes ir situando el resto de edificios para desarrollar los distintos aspectos de tu economía. Hasta ahí quizá te resulte familiar, pero la cosa se complica cuando descubres que no hay un recurso, sino muchos, y que algunos incluso requieren un proceso de

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12+
- **Género:** Estrategia
- **Idioma:** Castellano (voces, textos)
- **Estudio/Compañía:** Firefly Studios/Take 2
- **Distribuidor:** Take 2 **Nº de CDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 44,99 €
- **Web:** ***www.stronghold2.com*** De momento con muy poca información.

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Modos:** 2, gestión y bélico.
- **Estruct. castillo:** 18 **Granjas:** 16
- **Edificios:** 19 (militares), 9 (civiles)
- **Manufacturas:** 18
- **Unidades milit.:** 8 + 4 de asedio
- **Editor:** Sí, de mapas.
- **Multijugador:** Sí (2-8 jugadores)
- **Conexión:** Internet y red local

ANALIZADO EN
- **CPU:** Pentium 4 2,8 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Tarjeta 3D:** GeForce FX 5700
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium III 1,4 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 2,5 GB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB
- **Conexión:** 56 Kbps

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Pentium 4 2 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 2,8 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB
- **Conexión:** ADSL



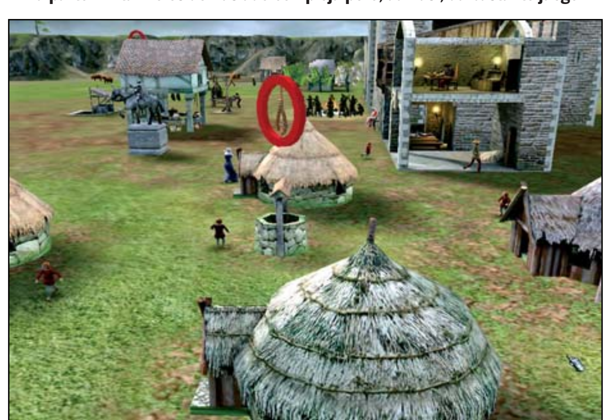
▲ La vida en una aldea medieval puede ser de lo más emocionante: plagas, orden público, economía doméstica, justas... Y a la que te descuidas viene el vecino y te mete su ejército en el patio. Lo dicho, una juerga.



▲ Las opciones a la hora de construir un castillo son casi infinitas. No olvides cerrar el perímetro con defensas de todo tipo: fosos, aceite...



▲ La parte militar no es demasiado compleja pero, aun así, da bastante juego.



▲ Podemos situar la cámara a ras de suelo para disfrutar del nivel de detalle.



▲ Las granjas de hortalizas son patrimonio de la cocina del señor y contribuirán a aumentar tu prestigio cuando celebres festines.

producción que se extiende a lo largo de varios edificios. Por ejemplo, para hacer velas para que funcione la iglesia tienes que construir un panal de abejas y una cerería.

La cosa se complica, además, porque tienes que mantener al pueblo más o menos contento, ya que al igual que en «The Settlers» no manejas a los habitantes de tu feudo directamente, sino que vienen y van según las condiciones de vida. Eso implica vigilar la limpieza de las calles, las epidemias, los ataques de animales salvajes e incluso el orden público, situando guardias y construyendo juzgados y aparatos para castigar a los infractores.

IMPERIALISMO

Pero, claro, todo este esfuerzo económico tiene que acabar en algún sitio. O en dos, en el caso concreto de «Stronghold 2». Y es que al final de lo que se trata es de ampliar tu poder y eso se consigue a base de honor y de fuerza bruta. El honor lo obtienes con diversos elementos: garantizar una dieta variada para ▶▶

Dirige tu aldea, construye un castillo inexpugnable y conquista con tu ejército los feudos vecinos. Fácil, ¿no?

HONORES SON AMORES



EL HONOR DE LA ARISTOCRACIA. O lo que es lo mismo, el prestigio, se puede ganar de formas muy diversas, por ejemplo, alimentando bien a tus campesinos, o yendo a los servicios religiosos, o celebrando justas... y tiene, además, una importancia capital en el juego, ya que no sólo te permite reclutar unidades militares específicas y muy poderosas, sino que además aumentará la inmigración a tu feudo y te permitirá reclamar territorios que no tengan señor.





▲ Cuando veas a un montón de soldados corriendo hacia tus murallas con escaleras, no lo dudes: alguien está buscando tu ruina. Mejor ve despertando a tus caballeros de la siesta, porque tienen trabajo que hacer.



▲ Si nos acercamos lo suficiente podemos ver a los peones trabajar en el interior de los edificios.



▲ Los aldeanos son la base de tu economía, así que más te vale tenerlos contentos si no quieres que se vayan.



▲ El apartado económico es muy complejo y sofisticado. Muchas veces conseguir un producto te llevará varios pasos... y edificios.

CONSTRUIR UN HOGAR



CASTILLOS MANEJABLES. Uno de los aspectos en el que más se ha trabajado es en la construcción de un castillo. Las posibilidades son enormes y podrás levantar todo tipo de torres, murallas y defensas estáticas. Además, se ha incluido una cámara cenital que permite tener una perspectiva ideal para planificar el perímetro y la distribución del castillo. Un lujo.

Los dos modos, gestión y bélico, con su campaña y sus escenarios, colman las expectativas de cualquier estratega

▶▶tus campesinos, celebrar justas, dar festines en el castillo... El honor te permite reclutar unidades militares especiales y, sobre todo, reclamar territorios sin señor y ampliar así pacíficamente tus dominios.

La fuerza bruta, claro, es tu ejército, que tienes que desarrollar prácticamente desde cero, reclutando campesinos y construyendo sus armas y armaduras para mandarlos a la batalla. Las campañas bélicas sólo están disponibles en el modo bélico del juego (hay un modo económico en el que sólo tienes que "gestionar" las tierras pacíficamente). Llegado el caso, con el ejército defiendes tu castillo (que debes construir con todo tipo de torres, murallas y artefactos defensivos) o atacas el de tu rival, buscando su punto débil y lanzando allí todo el poder de tus máquinas de asedio y tus soldados.

A TRAVÉS DE LAS PAREDES

Todo este espectacular despliegue de posibilidades está acompañado además de un entorno gráfico en 3D, con libertad de cámara y vistas especiales (a ras de suelo, desde lo alto de la torre del homenaje, desde lo alto del granero, etc.), para que no pierdas detalle de la ajetreada vida de tu aldea. Puedes, incluso, ver el interior de los edificios, donde los aldeanos se afanan en desarrollar su trabajo. En fin, que los fans de los juegos de "mirar cómo pasan las cosas" no se van a sentir defraudados con «Stronghold 2», que además goza de una excelente traducción a nuestro idioma.

Un juego muy interesante, probablemente el más complejo que se ha hecho nunca sobre la Edad Media, que promete muchas horas de diversión, tanto para los que les vaya el rollo bélico como para los que prefieran la gestión pura y dura. ■L.E.C.

Alternativas

• Settlers: El Linaje de los Reyes
También con ambiente medieval combina gestión con estrategia.
▶ Más inf. MM 122 ▶ Nota: 85

• Castle Strike
Otro juego centrado en los castillos, aunque de carácter más bélico y con gráficos totales.
▶ Más inf. MM 112 ▶ Nota: 70

Nuestra Opinión

***¡AL ASALTO!* Construye el castillo definitivo, administra los recursos de la aldea y lánzate a someter a los feudos rivales. Y entre asalto y asalto, echa un vistazo a la vida de los lugareños. Para estrategas y gestores, por igual.**



GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA
- Poder elegir entre la gestión pura y la estrategia con combates.
- Visualmente el juego es un espectáculo.
- La cantidad de opciones es enorme.

LO QUE NO NOS GUSTA
- El apartado militar no está a la altura de la gestión.
- Los tiempos de carga son demasiado elevados.

MODO INDIVIDUAL

▶ELIGE TU CAMPAÑA. Puedes optar entre la gestión pura y dura, pacíficamente sin campañas militares, o la guerra total. Más variado imposible.



MODO MULTIJUGADOR



▶CASTILLOS INEXPUGNABLES. Construye la mejor fortaleza y pásalo en grande viendo como tus rivales se estrellan contra tus defensas.



Vertiginoso

Ski Racing 2005

Baja como quieras: derrapando, dando saltitos largos o saltitos cortos; si quieres puedes ir muy despacio o como una bala. Lo dicho, baja como quieras, pero, por Dios, no te la pegues.

La velocidad es la velocidad. Da igual que sea en coche, en moto o en monopatín. La sensación de ir a toda mecha, las curvas imposibles, los "huy, casi me salgo" siempre producen el mismo efecto: un subidón de adrenalina.

VELOCIDAD A TOPE

Y eso es lo que te ofrece este «Ski Racing 2005»: adrenalina a raudales. La mecánica es bien sencilla. Primero creas un esquiador a tu gusto, eligiendo nacionalidad, habilidades e indumentaria. Y luego te inscribes en el campeonato mundial, visitando cada uno de los circuitos y disputando las distintas modalidades incluidas (slalom, slalom gigante, super G y descenso). El manejo del esquiador se reduce a acelerar, frenar (colocando el cuerpo, claro, aquí no hay motor), girar, contener un salto o inclinar los esquís para los giros difíciles (el equivalente a derrapar). La sensación de velocidad está bien conseguida, e incluso algunos descensos llegan a producir vértigo del bueno, aunque también hay que decir que «Ski Racing 2005» es más arcade que simulación, es decir, que el manejo del esquiador no resulta muy realista.

En cualquier caso, la enorme variedad de circuitos incluidos (todos reales), la posibilidad de comparar nuestros tiempos con los auténticos que vayan haciendo los esquiadores durante la temporada, y la sencillez de su manejo, hacen de este juego una opción estupenda para pasar un buen rato esquiando... aunque sea agosto. ■L.E.C.

La referencia



Championship Snowboarding 2004

- **Los dos van sobre** deportes de invierno, aunque «Ski Racing 2005» se centra en el esquí y nuestra referencia en el snowboarding.
- **La referencia tiene más pruebas,** pero en «Ski Racing 2005» son más realistas.
- **«Ski Racing 2005»** incluye muchas más pistas y circuitos.



▲ Disputa el mundial de esquí, personaliza tu esquiador y participa en todas las pruebas, descendiendo por los circuitos reales del campeonato.



▲ No es lo mismo un descenso vertiginoso que un slalom. Cada una de las modalidades te exigirá un planteamiento de la carrera distinto.



▲ Las caídas son muy aparatosas y espectaculares, pero por fortuna saldrás indemne de todas. Indemne, pero descalificado, eso sí.

INFOMANÍA



FICHA TÉCNICA

- **Género:** Velocidad / Deportivo
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Compañía:** Coldwood Interactive/JoWood
- **Distribuidor:** Nobilis **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 29,99 €
- **Web:** *www.skiracing2005.com* Interesante, con información del juego y del campeonato del mundo.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Modos de juego:** 4
- **Pruebas:** 4 (slalom, slalom gigante, super G y descenso)
- **Circuitos:** 18
- **Extras:** Películas, editor de eventos.
- **Multijugador:** No tiene.

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III 1 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB

Nuestra Opinión



LO QUE NOS GUSTA

- La sensación de velocidad y vértigo.
- La variedad de circuitos es muy elevada.
- Es muy fácil hacerse con el sistema de control.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Se echa de menos un poco más de realismo en el manejo del esquiador.
- Técnicamente podía haber estado mejor.
- Puede llegar a ser un poco monótono.

GRÁFICOS · DIVERSIÓN · SONIDO · DIFICULTAD · JUGABILIDAD · CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

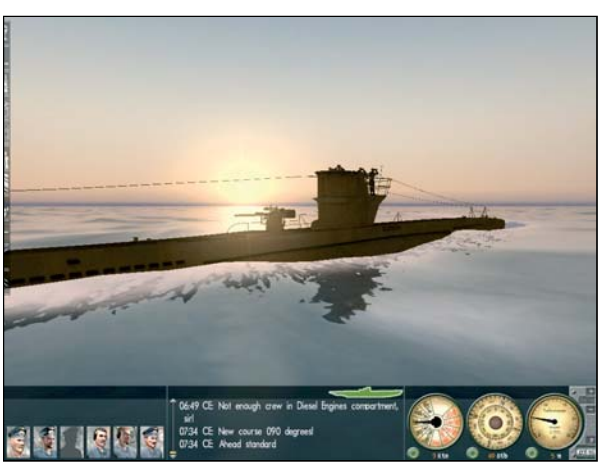
***COMPITE CON LOS MEJORES.* Disputa el campeonato del mundo de esquí en sus cuatro modalidades. No es muy realista que digamos, pero, ¿qué importa eso cuando estás bajando por una pendiente imposible a 140 km/h?**

73

El depredador del mar

Silent Hunter III

Si eres un cazador nato y te gusta acechar a tus presas, los submarinos son lo tuyo. Así que ponte la chupa de cuero para vivir una experiencia tan absorbente que cuando vuelvas a puerto, te habrá crecido la barba.



▲ El juego es realista por los cuatro costados, tanto en su sistema de juego, como en la IA de los enemigos como, sobre todo, en sus espectaculares gráficos.

El de los simuladores de submarino es un género bastante poco poblado, pero que, a cambio, cuenta con unos seguidores que son fieles hasta la médula. Si tú no perteneces a ese selecto grupo quizá te preguntes qué puede haber de divertido en encerrarte en una lata sardinas a decenas de metros bajo el agua, en ser atacado con cargas de profundidad o en ver la explosión de un torpedo partiendo un buque por la mitad. La respuesta, que quizá te sorprenda, la vas a encontrar en las próximas líneas.

SUBE A BORDO

Como capitán de un submarino alemán "U-Boat" de la 2ª Guerra Mundial tu objetivo es hundir el mayor número posible de barcos enemigos. Bajo tu mando están todas las estaciones del submarino: puente de mando, armamento, observación, radio y sonar. Para controlarlas el juego pone a tu disposición un ágil sistema de menús desplegables que, aunque al principio pueda parecer un poco aparatoso, lo cierto es que al final resulta bastante intuitivo.



Pacific Fighters

- **Los dos nos enfrentan a la 2ª Guerra Mundial** con un realismo absoluto, uno a los mandos de un avión y otro a los de un submarino.
- **«Silent Hunter III» es "algo" más accesible** para el jugador novato en simuladores.
- **Los dos son un espectáculo para la vista** y en ambos nos pasamos casi más tiempo en la cámara exterior que acabando con los enemigos.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 7+
- **Género:** Simulación
- **Idioma:** Inglés (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Strategic Simulations/Ubi Soft
- **Distribuidor:** Ubi Soft **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 19,95€
- **Web:** *www.silenthunteriii.com* Magnífica página con actualizaciones, recursos, mods y enlaces.

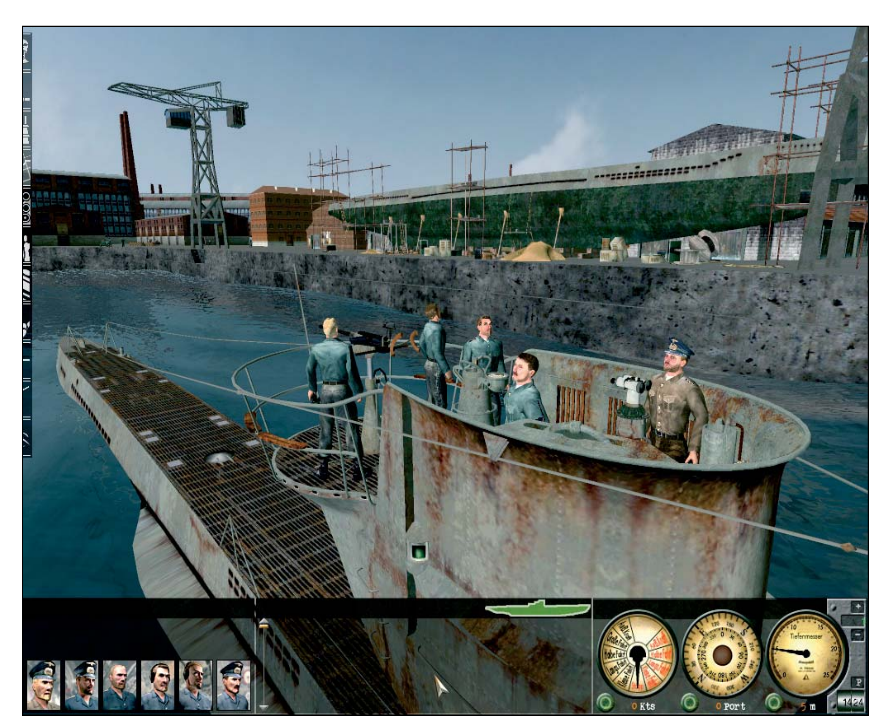
LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Modos de juego:** 2
- **Submarinos:** 10
- **Otras naves:** 100 aviones y barcos de guerra y mercantes
- **Editor:** Sí, de misiones
- **Multijugador:** Sí
- **Modos de conexión:** Internet y red local

ANALIZADO EN
- **CPU:** Athlon XP 2700+
- **RAM:** 512 MB
- **Tarjeta 3D:** GeForce FX 5900 Ultra
- **Conexión:** Cable

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium 4 1,6 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB
- **Conexión:** Banda ancha

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Pentium 4 2,4 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Espacio en disco:** 3 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB
- **Conexión:** ADSL





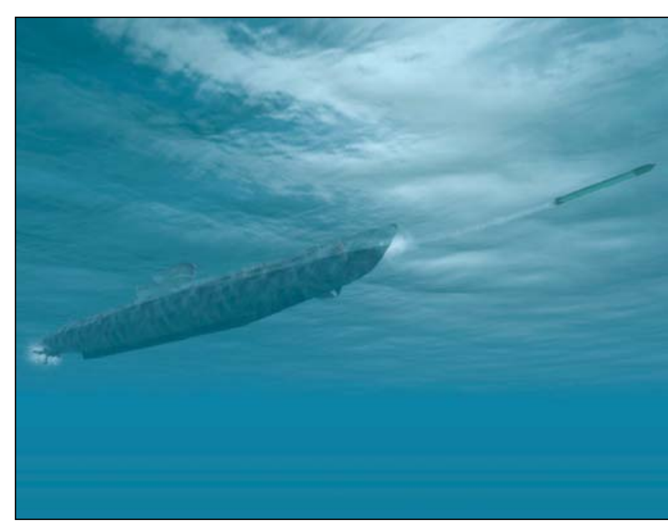
▲ El submarino y todos sus oficiales están bajo tu control. Elige el rumbo, busca un objetivo y lanza tus torpedos con precisión. ¡Que no quede a flote ni un solo barco enemigo!



▲ Los destructores, no se van a quedar quietos, realizan ataques para proteger a los buques insignia.



▲ Si te asfixia la cámara exterior cuando el submarino está sumergido puedes pasar a la vista interior.



▲ La "cámara de evento" sigue el recorrido de los torpedos y luego pasa a ofrecer las secuencias de explosiones y el hundimiento.



▲ Dependiendo de la zona de impacto de los torpedos se desencadenan diversas explosiones y piezas saltando por los aires en diferentes direcciones.

Sumérgete, sube el periscopio, lanza los torpedos y... no te quedes mucho tiempo mirando que vienen a por ti

Y es que aunque «Silent Hunter III» es, ante todo, un simulador hecho por y para los aficionados al género, para los "viejos lobos de mar", vamos, una de sus cualidades más atractivas es que incluso los "grumetes" más inexpertos pueden encontrar su camino fácilmente, gracias, sobre todo, al completo tutorial incluido.

De hecho, completar esta "escuela naval" es ideal para iniciar el modo de juego Campaña, que recrea la guerra submarina del Atlántico entre 1.939 y 1.945. Las patrullas de este modo son misiones que se generan en tiempo real gracias a un motor dinámico que establece los encuentros aleatoriamente basándose en la zona de navegación, visibilidad y fidelidad histórica, de manera que cada campaña es única.

Eso sí, tanto si eres un novato como si tienes la "Cruz de Hierro" después de cientos de patrullas en las anteriores entregas de la serie, «Silent Hunter III» te va a suponer todo un desafío, porque la inteligencia artificial de los enemigos es sencillamente excepcional.

INCREÍBLE

Pero si su jugabilidad es extraordinaria, otro tanto hay que decir de su realización técnica. El modelado de los submarinos, buques y aviones es para quedarse mirándolos durante horas, mientras que las secuencias de explosiones y hundimientos son alucinantes. El entorno 3D es de película y el sonido, con efecto posicional 3D en multicanal 5.1, es simplemente genial.

PARA TODOS

«Silent Hunter III» es, en fin, un simulador como pocas veces habíamos visto con anterioridad, pues combina a partes iguales realismo, jugabilidad y accesibilidad para los novatos en el género. Vamos, que es de esos juegos que cuando los pruebes —y deberías hacerlo, teniendo en cuenta su atractivo precio— te enganchas y empiezas a preguntarte cómo es posible que no lo hubieras descubierto antes. ■A.T.I



Alternativas

• Enigma, Rising Tide
Un excelente simulador naval para controlar submarinos y buques de guerra.
▶ Más inf. MM 104 ▶ Nota: 82

• IL-2 Sturmovik
Simulador aéreo que ya es un clásico, para vivir la 2ª G. M. con un gran realismo histórico.
▶ Más inf. MM 83 ▶ Nota: 90



Nuestra Opinión

UNA SIMULACIÓN SOBERBIA. *Ponte al mando de un submarino y siéntete como un auténtico capitán de la 2ª Guerra Mundial. Su realismo es insuperable, su jugabilidad también. Deberías echarle un vistazo.*

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA
- Una experiencia de juego dramática e intensa como muy pocas.
- El realismo y la jugabilidad vienen de la mano y en cantidades industriales.
- Gráficos a la última y sonido de infarto.

LO QUE NO NOS GUSTA
- Que no se hayan traducido los textos en pantalla, menos mal que el manual sí está muy bien traducido.

MODO INDIVIDUAL
▶ **REALISTA Y DIVERTIDO.** *Tanto si eres un freak de la simulación como si acabas de llegar al género encontrarás motivos para engancharte a este juego.*



MODO MULTIJUGADOR



▶ **HUNDIR LA FLOTA.** *Hay pocas cosas más divertidas que quedar con tus amigos para atacar en "manada" a los convoyes aliados.*

Acción con sabor a rol

Forgotten Realms Demon Stone

Y yo que creía que esto de ser un héroe era pan comido... Llevamos más de dos horas repartiendo cera y los enemigos siguen apareciendo hasta de debajo de las piedras. En fin, menos mal que somos tres a repartir...



▲ **En cualquier momento podemos alternar el control entre los tres personajes, dependiendo de las habilidades que necesitemos usar.**

Los Reinos Olvidados, el universo más famoso de "Dungeons & Dragons", han servido de ambientación para juegos tan famosos como «El Templo del Mal Elemental» o las sagas «Baldur's Gate» y «Neverwinter Nights». Pues bien, precisamente en esta ambientación es donde se desarrolla «Demon Stone», un intenso juego de acción en tercera persona donde manejamos a uno de entre tres personajes (un guerrero, un mago o una pícara) cuyo control podemos alternar en cualquier momento con tan solo pulsar una tecla.

LA UNIÓN HACE LA FUERZA

Los tres personajes reparten mamporros de lo lindo, tanto cuerpo a cuerpo como a distancia pero, además, cada uno tiene habilidades especiales que lo hacen más adecuado para superar una situación determinada. Así, la pícara puede hacerse invisible temporalmente, el guerrero es el que pega más duro y el mago tiene un escudo mágico y ataca muy bien a distancia con hechizos. Utilizando a estas tres "máquinas de matar" tenemos que avanzar a lo largo de 10 escena-



La referencia



El Retorno del Rey

- **En los dos juegos** controlamos a un grupo de héroes que lucha contra hordas de enemigos.
- **La ambientación** de las películas de "El Señor de los Anillos" en «El Retorno del Rey»es más atractiva y además nos permite controlar a nueve personajes distintos.
- **«Demon Stone»** no tiene modo multijugador, mientras que la referencia sí.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA (12+)
- **Género:** Acción
- **Idioma:** Castellano (texto y voces)
- **Estudio/Compañía:** Stormfront Studios/Atari
- **Distribuidor:** Atari **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 26,95 €
- **Web:** ***www.atari.com/demonstone/*** Interesante, con bastantes datos sobre el juego, pero en inglés.

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Niveles de dificultad:** 3
- **Modos de juego:** 1 (Individual)
- **Personajes controlables:** 3
- **Movimientos por personaje:** 36
- **Monstruos:** 10 tipos
- **Niveles de juego:** 10
- **Armas y mejoras:** 130 en total
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** Pentium 4 3,4 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** ATI X300

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium III 1 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 2,8 GB
- **Tarjeta 3D:** ATI Radeon 8500/GeForce 3

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Pentium 4 2,0 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 3,2 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB



▲ Tres héroes y un destino: acompáñalos alternando su control y luchando contra hordas de enemigos. Magia, espada, sigilo... todo vale con tal de alcanzar la victoria. ¡Duro con ellos!



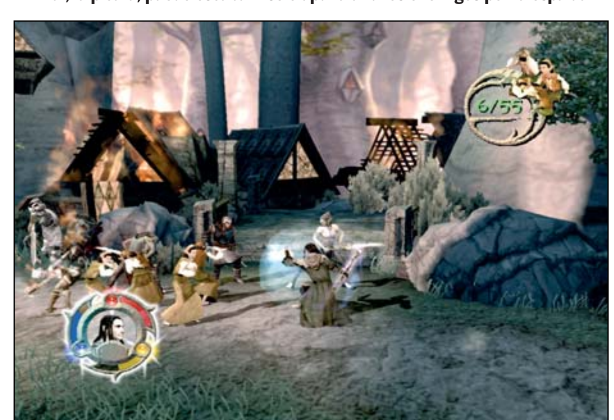
▲ Junto con la acción sin descanso lo que más mola del juego es el apartado visual, con escenarios muy detallados y decenas de enemigos en pantalla. Eso sí, si quieres "moverlo" bien vas a necesitar una máquina realmente potente.



▲ Cuando terminamos una fase podemos subir de nivel a los personajes.



▲ Zhai, la pícara, puede escabullirse o apuñalar a los enemigos por la espalda.



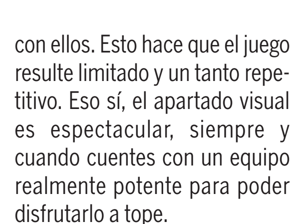
▲ En una de las fases tenemos que proteger a los habitantes de un pueblo de los enemigos que lo atacan. La mecánica es sencilla: mata enemigos y avanza.

Descubre el destino que une a tres héroes legendarios mientras te abres paso con tu espada y conjuros mágicos

rios que se desarrollan en distintos lugares de los Reinos Olvidados, desde unas minas subterráneas hasta una ciudad asediada por orcos y trolls.

GOLPES Y POCO MÁS

La mecánica de juego es tan sencilla como pulsar los botones del ratón y un par de teclas más para realizar combinaciones de ataques hasta eliminar a los enemigos cada zona. En ese momento podemos seguir avanzando, siempre por un camino predeterminado, hasta volver a enfrentarnos a otra oleada de enemigos, y así hasta terminar cada nivel. Lo malo es que aunque disponemos de muchos tipos de golpe y combinaciones, los combates son algo confusos, pues el número de enemigos en pantalla es enorme. Además, ni siquiera es necesario pensar los combos. Simplemente machando los botones sin parar lograremos terminar con ellos. Esto hace que el juego resulte limitado y un tanto repetitivo. Eso sí, el apartado visual es espectacular, siempre y cuando cuentes con un equipo realmente potente para poder disfrutarlo a tope.



En cualquier caso, «Demon Stone» es un juego intenso, bien realizado y con una estupenda ambientación. Puede resultar un tanto corto, sí, pero si eso no te importa, se trata del juego ideal para ponerte a descargar adrenalina sin pensar en nada más. ■ M.J.C.



Alternativas

• El Templo del Mal Elemental
Tiene la misma ambientación, pero es rol puro y duro.
▶ Más inf. MM 107 ▶ Nota: 92

• Sacred
Una apasionante mezcla de rol y acción que te mantendrá enganchado durante meses.
▶ Más inf. MM 115 ▶ Nota: 92



Nuestra Opinión

COMBATES SIN TREGUA. *Controla a tres héroes en los Reinos Olvidados de D&D y lucha sin descanso contra interminables hordas de enemigos. Si buscas un juego rápido y sencillo éste te enganchará desde el principio.*

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA
- Poder controlar tres personajes a la vez.
- Los gráficos son espectaculares y la ambientación rolera es estupenda.
- El ritmo de la acción es frenético y te engancha desde el principio.

LO QUE NO NOS GUSTA
- Hay tantos enemigos en pantalla que las peleas son confusas.
- Las cámaras no siempre se colocan bien.

MODO INDIVIDUAL
▶ **SENCILLO E INTENSO.** *Proporciona emociones fuertes con sus peleas continuas y su ambientación rolera, aunque se acaba pronto y hay pocas cosas que hacer.*

80

¡Tuercas y tornillos!

Robots

Sí, esto va de robots y no, no de esos que sólo saben mezclar salsas y picar carne. Hablamos de los otros, los que molan, esos que hablan y que si pierden la cabeza pues se la vuelven a enroscar de nuevo y listos.



▲ El sistema de control no está demasiado bien adaptado, así que es necesario usar un pad para poder avanzar sin problemas.

Como era de esperar, la divertidísima película de animación "Robots" ha llegado por fin al PC en forma de videojuego, y lo ha hecho, nada menos que a través de una aventura "plataformera", de esas que no suelen prodigarse por nuestros ordenadores.

DE PASEO POR CIUDAD ROBOT

Por si no habéis visto la película, no os vamos a contar todo el argumento del juego pero, básicamente, tu misión es controlar a un niño robot inventor, llamado Rodney, que un día decide hacer un viaje a la gran "Ciudad Robot" para mostrar sus inventos al Gran Soldador, que ha desaparecido. A lo largo del viaje saltarás de plataforma en plataforma, recogiendo toda la chatarra posible para intercambiarla por piezas nuevas y útiles.

El desarrollo se sucede en forma de fases en las que tienes que ayudar a otros robots o recoger un número determinado de ítems para pasar al siguiente escenario. Podrás visitar Villarremache, Ciudad Robot, la Fábrica, el Barrio Viejo y otras localizacio-



La referencia

Los Increíbles

- **Los dos reproducen** el argumento de una película, pero en «Robots» mediante plataformas y en «Los Increíbles» mediante la acción.
- **En «Robots»** sólo controlamos a un personaje, mientras que en la referencia podemos alternar entre toda la familia de Los Increíbles.
- **Ninguno de los dos** nos permite jugar en modo multijugador.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 7+

- **Género:** Plataformas
- **Idioma:** Castellano (textos y voces).
- **Estudio/Compañía:** Eurocom/Sierra
- **Distribuidor:** Vivendi **Nº de CDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 29,95 €
- **Web:** ***www.robotsgame.com*** Buen diseño y bastante contenido, como vídeos, salvapantallas o trucos.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Tipos de enemigos:** Más de 15
- **Armas:** 7
- **Escenarios:** 11
- **Escenas de la película:** 12
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN

- **CPU:** Pentium 4 3 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 6800GT 256 MB

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III 1 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium 4 2 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 1,4 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB



▲ Engrásate bien las juntas y prepara un buen montón de tuercas de repuesto, porque vas a tener que saltar de plataforma en plataforma, recogiendo todos los objetos que puedas, hasta encontrar al Gran Soldador.



▲ El nivel de dificultad del juego es realmente bajo: los puzzles se resuelven casi inmediatamente y la práctica totalidad de las luchas no suponen un desafío. Eso sí, divertido es un rato largo.



▲ Avanzar por los abarrotados conductos de la ciudad es muy divertido.



▲ Hay muchos enemigos, desde perros mecánicos hasta los típicos "cachas".



▲ Los diseños de los personajes son realmente buenos y calcados a los de la película. ¡Pero si se les ven hasta los muelles!



nes de la película, todas ellas llenas de vida, con decenas de robots paseando por las calles. Para salir airoso de todas las situaciones que te proponen estos robots, Rodney cuenta con un montón de artilugios, como una llave inglesa, un potente imán o un lanzador de chatarra, que irás consiguiendo a medida que avanzas, cambiándolos por chatarra o en forma de recompensa.

DESTORNILLANTE

«Robots» introduce además algunos guiños en sus sistema de juego, como las carreras de cápsulas, y una buena cantidad de armas y tipos de enemigos. Si a esto le añadimos un impecable acabado gráfico, sobre todo en los diseños de los robots y la fluidez de las animaciones, que parecen sacadas de la película, lo que nos encontramos es un juego apetecible para cualquier amante de las plataformas.

Existen, eso sí, algunos elementos que limitan su atractivo, como que los enemigos son muy fáciles de derrotar, o que los puzzles son muy sencillos. Además, el sistema de cámaras deja bastante que desear y resulta imprescindible un pad para manejar el juego. Pese a todo, «Robots» es un excelente complemento para la superproducción de la FOX, así que si te ha gustado la 'peli' y buscas un juego de plataformas sin mayores complicaciones, seguro que no te defraudará. ■ **D. M. S.**



Alternativas

• Scrapland
No lo dudes, si te gustan los robots no te puedes perder esta divertidísima aventura.
▶ Más inf. MM 118 ▶ Nota: 92

• Sonic Heroes
Si lo tuyo son las plataformas, disfruta con las aventuras de Sonic, el erizo azul.
▶ Más inf. MM 121 ▶ Nota: 75

Nuestra Opinión

PLATAFORMAS PARA TODOS. *Una sencilla aventura de plataformas protagonizada por un robot inventor que se va acoplando nuevas piezas. No te lo pierdas si te gustó la película y te va lo de saltar de un lado para otro.*

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIFICULTAD

CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA

- Hay bastante variedad en cuanto a armas y robots, amigos o enemigos.
- Los robots tienen un detallado diseño y las animaciones son muy fluidas, ¡como sacadas de la película!

LO QUE NO NOS GUSTA

- Está descaradamente diseñado para consola, sólo se pueden grabar tres partidas, no se puede utilizar ratón...

MODO INDIVIDUAL

▶ **NO TE COMPLIQUES.** *Su aspecto es impresionante y su sistema de juego no puede ser más sencillo y divertido. Eso sí, es demasiado fácil y necesita pad.*

74



Siniestro total

Driv3r

La referencia

GTA Vice City

- **En los dos se combina la acción en tercera persona** con la conducción a todo gas, pero la referencia está mucho mejor resuelta.
- **En «Driv3r» controlamos a un agente del FBI,** mientras que en «Vice City» tomamos el lugar de un criminal.
- **En «Driv3r» hay menos vehículos** y, en general, muchas menos opciones que en la referencia.

Un argumento interesante, un protagonista duro y con carisma, acción a raudales, cochazos, persecuciones a todo gas... los ingredientes perfectos para un juego de primera, ¿verdad? Pues mucho nos tememos que... va a ser que no.

Los usuarios de PC ya estamos acostumbrados a soportar largas esperas para que algunos juegos de consola sean convertidos a PC y «Driv3r» –la tercera entrega de esta célebre serie que combina acción en tercera persona con conducción de vehículos–, no ha sido una excepción. Lo habitual en estos casos es que este tiempo se emplee en adaptar y mejorar el juego, pero en «Driv3r» no sólo no se han corregido los defectos de la versión de Play2, sino que incluso se han aumentado con algunos problemas nuevos. ¿No te lo crees? Mejor lo vemos en detalle...

UN ARGUMENTO DE CINE

El caso es que el comienzo es prometedor. Una vez más nos ponemos en la piel de Tanner, un agente del FBI cuya misión es infiltrarse en una banda internacional de ladrones de coches. La historia se desarrolla a través de abundantes secuencias cinemáticas, rodadas con esmero, que le dan al juego un acabado casi cinematográfico y que son, sin duda, su principal atractivo.

A la hora de jugar, en cambio, la cosa va decayendo. El sistema de juego nos enfrenta a una sucesión de misiones que tenemos que resolver, ya sea al volante de un vehículo, en arriesgadas hui-

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 16+

- **Género:** Acción/Velocidad
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Reflections/Atari
- **Distribuidor:** Atari **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 29,95 €
- **Web:** ***www.driv3r.com*** Con abundante información sobre el juego pero mal traducida.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Misiones de la campaña:** 26
- **Ciudades reproducidas:** 3 (Miami, Niza y Estambul)
- **Vehículos:** Más de 70
- **Armas:** 8
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN

- **CPU:** Pentium 4 3 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon X800 Pro

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium 4 2 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 5,5 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium 4 2 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 6 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB



▲ Luchar contra el crimen no es una tarea sencilla, pero resulta mucho más llevadera si la realizamos al volante de un cochazo deportivo. Eso sí, olvidate de culquier pretensión de realismo, porque el control del juego es infumable.



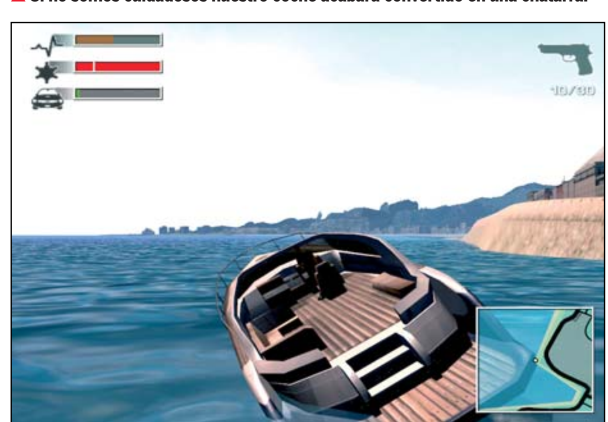
▲ En las misiones que tenemos que resolver a pie se hacen especialmente evidentes los problemas con el control. Vamos, que llegar al objetivo se convierte en un suplicio y los tiroteos en una auténtica lotería.



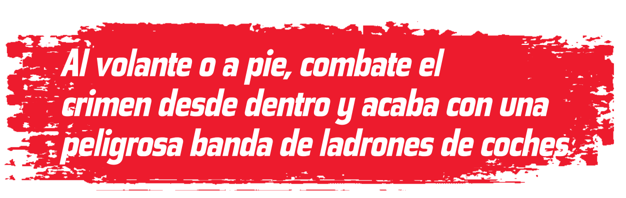
▲ El blur está conseguido, pero no basta para salvar un pobre apartado gráfico.



▲ Si no somos cuidadosos nuestro coche acabará convertido en una chatarra.



▲ Además de un buen número de coches, el juego nos permite ponernos a los mandos de motos, camiones e incluso lanchas motoras.



das o persecuciones, o a pie, mientras luchamos a tiros contra criminales de todo tipo.

En total el juego incluye tres enormes ciudades, Miami, Niza y Estambul, reproducidas hasta el más mínimo detalle, pero aunque nos podemos mover con casi total libertad por ellas, lo habitual es que las misiones nos obliguen a ir exclusivamente de un punto a otro, por lo que la sensación es que juego resulta extremadamente lineal.

Lo peor llega, no obstante, al enfrentarnos al apartado técnico del juego y es que el sistema de control es bastante malo. La asignación de teclas es absurda, el comportamiento de los vehículos es irreal –con una sensación de "persecución policial" absurdamente exagerada que hace imposible tomar una curva sin derrapar– y cuando vamos a pie, las animaciones de nuestro personaje son tan pobres y sus movimientos tan bruscos que el juego se vuelve frustrante.

Si a eso además le sumamos un apartado gráfico flojo –con problemas en la iluminación, las texturas y la distancia de visión–y una pobre inteligencia artificial en los enemigos, el resultado es un juego que sin duda nos ha decepcionado.

Si eres un fan de la serie o un apasionado de los juegos de coches, puede que le encuentres algún atractivo, pero si no es así, tienes otras opciones que te dejarán mejor recuerdo. ■ **J.P.V.**



• Starsky & Hutch
Si lo que te va son las persecuciones, estas son de las mejores de los últimos tiempos.
▶ Más inf. MM 103 ▶ Nota: 89

• Max Payne 2
Un gran juego de acción en tercera persona, sin vehículos, pero con un genial argumento de cine negro.
▶ Más inf. MM 106 ▶ Nota: 95



Nuestra Opinión

MENUDA DESILUSIÓN. ***Infíltrate en una banda de ladrones de coches y acaba con ellos conduciendo a toda velocidad. Prometedor, ¿verdad? La pena es que el juego está plagado de fallos que lo hacen casi injugable.***

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA
- Las secuencias cinemáticas son dignas de una película de Hollywod.
- Se han incluido varios minijuegos que resultan entretenidos.

LO QUE NO NOS GUSTA
- El sistema de control es pésimo, sobre todo cuando nos movemos a pie.
- Los coches se comportan de modo irreal.
- Los fallos gráficos son muy graves.

MODO INDIVIDUAL

▶ ***VELOCIDAD SIN CONTROL.*** ***Los problemas de control hacen que lo que podía haber sido un gran juego se convierta en un gran fiasco.***

55

¡¡Al mejor precio!!

La sección en la que analizamos los juegos reeditados en línea económica, así como las ediciones especiales. Si te quedaste con las ganas de un juegazo... ¡ya no tienes excusa para perdértelo!





NFS UNDERGROUND 2
¡Que no pare el tuning!
Electronic Arts planea la reedición de este reciente éxito del género de velocidad inspirado las carreas clandestinas, que amplía y mejora al primer «Underground». La fiebre del tuning y la creatividad subirá unas cuantas décimas. Próximamente a 19,95 €.



PERIMETER
Conquista tu espacio vital
Codemasters ha reeditado «Perimeter» un original y reciente juego de estrategia con gestión de energía, terraformación, batallas... Ha salido en la serie Best Sellers por 19,95 €.



THE SIMPSONS: HIT & RUN
Más animados que en la serie
«Hit & Run» es el más divertido juego que ha inspirado la famosa serie de animación de televisión, "Los Simpsons". Con todos los personajes y multitud aventuras la reedición de este juego está disponible por 14,95 €.



COLIN MCRAE RALLY 4.0
Contra el crono y los elementos
La saga de juegos de rally «Colin McRae» es una de las mejores del género pero la cuarta entrega es la mejor. Ahora vuelve por 19,95 €.

JUEGO DEL MES Micromanía

City of Heroes

¿Quieres ser un héroe?

ANTES DECÍAMOS

Los ciudadanos de Paragon City viven aterrados por terribles villanos. ¡Hace falta un héroe de verdad! ¡Y ya estás tardando en elegir tu disfraz! «City of Heroes» es un juego de rol online inspirado en los cómics de superhéroes que te permite crear un héroe a tu medida, –con el aspecto y los poderes que se te antojen– para combatir el crimen entre rascacielos en compañía de otros superhéroes. Lo único de lo que tienes que preocupar es de mantener al día tus poderes y todo, –el entorno, los personajes, los poderes... – hará que te sientas bajo el traje de un superhéroe.

AHORA DECIMOS

«City of Heroes» llegó a Europa con cierto retraso, apenas unos meses... Pero, eso sí, lo hizo por la puerta grande, con una edición de lujo que incluía las tres primeras actualizaciones y... ¡hace sólo tres meses! Así, tal cual, vuelve a la carga. La oportunidad es inmejorable.



▲ El editor de personajes de «City of Heroes» te permitirá crear un personaje con aspecto y poderes únicos, hecho a tu medida y, prácticamente, tal como quieras imaginarlo.





INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12+

- **Género:** Rol online
- **PVP: 19,95 €**
- **Comentado:** MM 122 (Marzo 2005)
- **Idioma:** Inglés (textos y voces)
- **Estudio/Com.:** Cryptic St./NCSoft
- **Distrib.:** Friendware **Nº de CDs:** 2
- **Lanzamiento:** Junio 2005
- **Tarifa Mensual:** 12,90 €
- **Web:** www.cityofheroes.com

LA ANTIGUA NOTA

▶ **SUPERDIVERTIDO.** Con un rol más sencillo, se trata de un juego online divertidísimo, incluso si no puedes dedicarle mucho tiempo.



LA NUEVA NOTA

91

▶ **INCREÍBLE.** Original, espectacular, actual y de lo mejor del rol online... La edición, es de lujo y ahora la actualización Coloseum está disponible.



▲ El juego se centra en la acción y el combate profundizando menos en las características típicas del rol. Nada de ir por ahí en busca de objetos...



▲ A la recreación de una metrópolis con todo lujo de detalles hay que añadir la riqueza y diversidad de los personajes y de sus poderes.

TOCA Race Driver 2

¡Gánalo todo al volante!

ANTES DECÍAMOS

Fórmula Ford, Gran Turismo, rallies... ¿Porqué conformarse con una competición si puedes tener un montón de ellas en un sólo juego? Esto es lo que ofrece «TOCA Race Driver 2» y además, no de cualquier manera, sino con una realización técnica impecable, un amplio repertorio de coches y un estilo de conducción, que va desde el arcade más sencillo hasta la simulación más rigurosa. En cualquier caso, eso sí, es todo un desafío que exige precisión y que te introducirá en la carrera de un piloto profesional.

AHORA DECIMOS

Desde abril de 2004, han aparecido estupendos juegos de velocidad, entre ellos, varios de rallies, «NFS: Underground 2» o el reciente «G.T.R.», sin ir más lejos... Pero en conjunto ninguno de ellos es tan bueno como «TOCA Race Driver 2». No en vano, sigue siendo nuestra referencia en el género de velocidad y, tal vez, se mantenga ahí hasta la llegada de la tercera entrega de la serie, recién anunciada para finales de este año. Por el momento, es el mejor y con un precio así, ¿qué rival va a tener? Sencillamente, ¡imprescindible!



▲ Cada incidente tiene consecuencias en el aspecto y rendimiento del vehículo, exige precisión total al volante.



▲ El comportamiento de cada vehículo está reproducido con realismo, así como la inteligencia de los rivales.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12+
- Género: Velocidad
- PVP Rec.: 19,95 €
- Comentado: MM 111 (Abril 2004)
- Idioma: Castellano (voces y textos)
- Estudio/Compañía: Codemasters
- Distrib.: Proein ■ Nº de DVDs: 1
- Lanzamiento: Ya disponible
- Web: es.codemasters.com/tocaracedriver2/



LA ANTIGUA NOTA 90

▶ *ES TU CARRERA. Eres un piloto profesional que ha de ganar para poder seguir compitiendo en nuevas categorías. ¡Genial!*

LA NUEVA NOTA 94

▶ *LO MEJOR AL VOLANTE. Realista, completo, divertidísimo... Aunque superado en aspectos concretos, en conjunto, sigue siendo el mejor.*

Ground Control II Operation Exodus

La estrategia del futuro



▲ El carácter táctico de «Ground Control II», obliga a luchar con pequeños grupos de no más de 16 unidades, pero muy poderosos. Aprovechar sus habilidades en combate es la clave.



▲ Hay dos razas disponibles, cada una con características muy diferenciadas.



▲ Escenarios y unidades cuentan con un tremendo detalle gráfico a todas las escalas.

ANTES DECÍAMOS

Salvo algunas excepciones, en la estrategia apenas se han visto novedades importantes últimamente. Ves «Ground Control II» y crees que no hay nada nuevo que apreciar: ciencia-ficción y dos bandos enfrentados, –los rebeldes de la NSA y los Viron–. Pero luego, te das cuenta de que, aunque no pretende ser original, está repleto de detalles que lo convierten en un juego excepcional que ofrece un desafío exclusivamente táctico. El juego se olvida de la gestión de recursos y se centra en la batalla. El objetivo, casi siempre es ocupar y mantener una zona, pero hay misiones de infiltración, desembarcos, defensas numantinas de un enclave estratégico. A mitad de la campaña irrumpe una nueva raza: los imperiales de la NSA... ¡No podrás dejarlo!

AHORA DECIMOS

El impacto visual que provoca «Ground Control II» es sobrecogedor. Sus impresionantes gráficos, eran lo mejor que se había visto hasta el momento y, de eso no hace tanto, apenas un añito de nada. Por lo demás, sigue siendo un juego extremadamente divertido, que además cuenta con un repertorio de opciones y multijugador muy completo.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12+
- Género: Acción
- PVP Rec.: 14,95 €
- Comentado: MM 114 (Julio 2004)
- Idioma: Castellano
- Estudio/Compañía: Massive Entertainment/Sierra
- Distrib.: Vivendi ■ Nº de CDs: 3
- Lanzamiento: Ya disponible
- Web: www.groundcontrol2.com



LA ANTIGUA NOTA 96

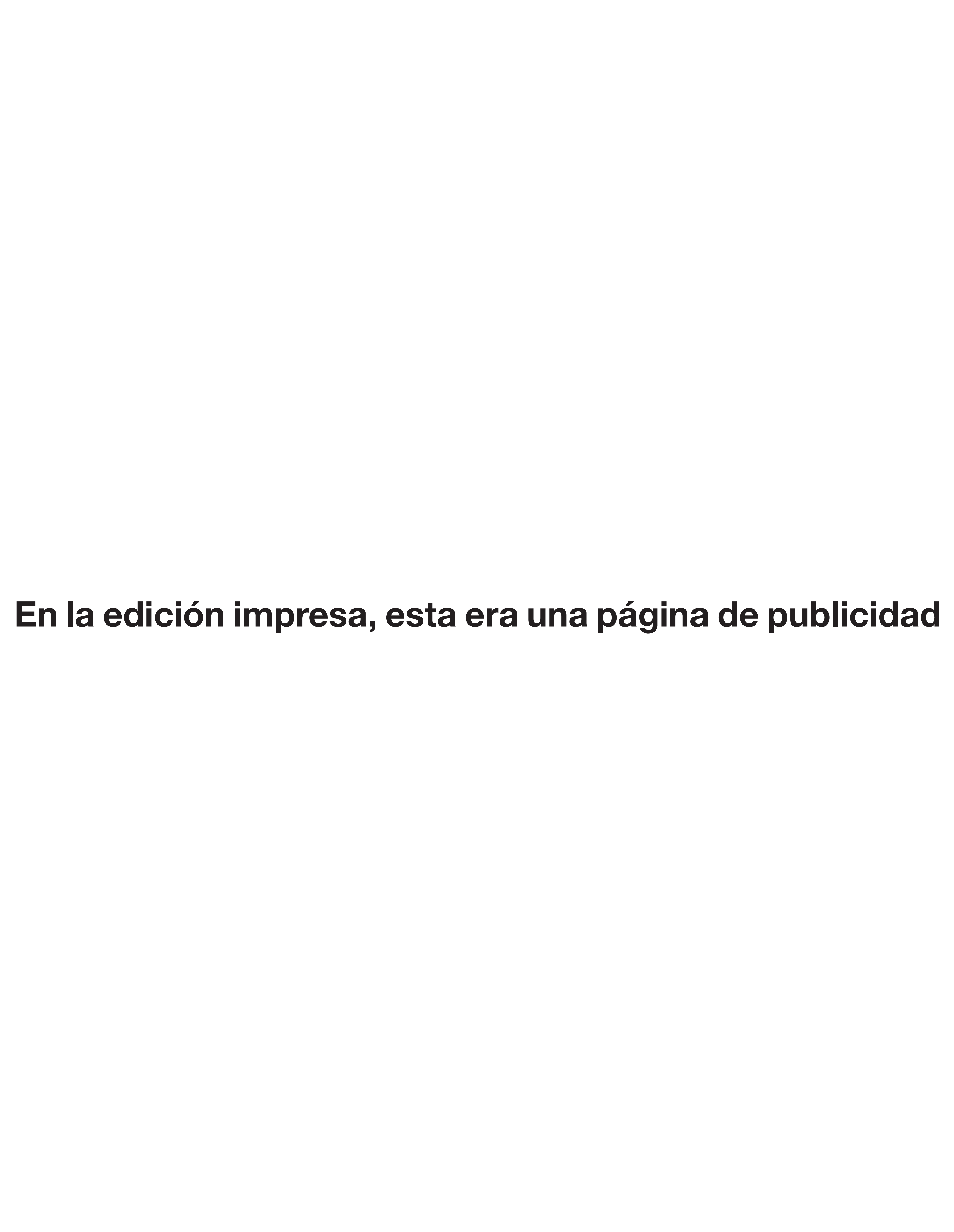
▶ *SOBERBIO. Su realización técnica ofrece espectacularidad y un diseño de misiones excepcional. Es un desafío táctico superlativo.*

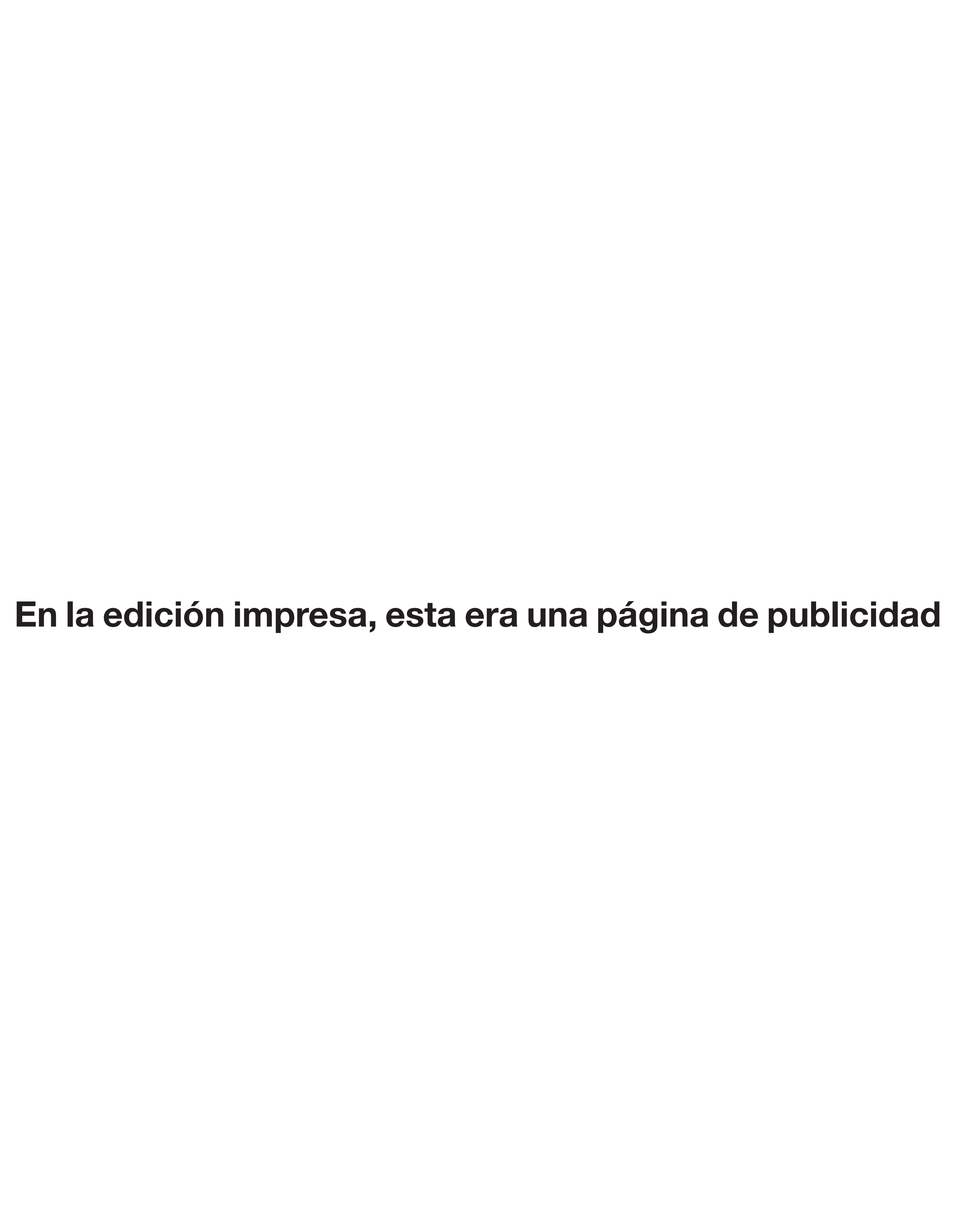
LA NUEVA NOTA 97

▶ *TÁCTICA AVANZADA. De lo mejor del género en la actualidad, único por su ambientación futurista y el equilibrio logrado entre los distintos bandos.*

Series clásicas

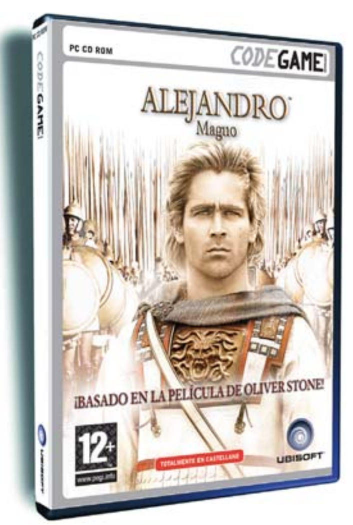
ACTIVISION	
Call of Duty Juego del Año	29,95€
Jedi Knight II. Jedi Outcast	19,95€
Jedi Knight II. Jedi Academy	19,95€
Medieval. Total War	19,95€
Return to Castle Wolfenstein	19,95€
Star Wars Galaxies: An Empire Divided	29,95€
ATARI – ESPECIALES	
Civilization III Classics	19,95€
Enter the Matrix	29,99€
Neverwinter Nights	19,95€
CODEMASTERS – BEST SELLERS	
Colin McRae Rally 4.0	19,95€
Perimeter	19,95€
TOCA Race Driver 2	19,95€
ELECTRONIC ARTS – CLASSIC/DELUXE	
Los Sims Deluxe	19,95€
NBA Live! 2004	19,95€
Need for Speed: Underground	19,95€
Battlefield 1942. WWII Anthology	47,95€
Medal of Honor Allied Assault Deluxe	49,95€
FRIENDWARE – PRECIO ESPECIAL/ORO	
City of Heroes	19,95€
Port Royale	19,95€
Trainz 2004 Edición de Coleccionista	29,95€
Tortuga Serie Oro	9,95€
Victoria: Un Imperio Bajo el Sol	19,95€
FX INTERACTIVE – FX PREMIUM	
Apache vs Havoc	9,95€
Imperivm Edición Oro	9,95€
Imperivm II Edición Oro	9,95€
Runaway	9,95€
Sacred. La Leyenda del Arma Sagrada	9,95€
The Longest Journey	9,95€
Torrente: El Juego	9,95€
Patrician III. Imperio de los Mares	9,95€
Football Generation	9,95€
NOBILIS IBÉRICA – NUEVO PRECIO	
Spellforce Gold	39,95€
Un Vecino Infernal (I y II)	29,99€
MICROSOFT	
Rise of Nations Gold	49,99€
Age of Mythology Gold	49,99€
PLANETA DE AGOSTINI – RED COLLECTION	
Shogun Total War	9,95€
Theme Hospital	9,95€
Theme Park	9,95€
The Westerner	9,95€
PROEIN – XTREME/ESPECIALES	
Commandos Saga	29,95€
Tomb Raider. El Ángel de la Oscuridad	19,95€
Tony Hawk's Pro Skater 3	17,95€
Praetorians	19,95€
PUNTO SOFT – DREAMLINE	
Echelon Wind Warriors	19,95€
Enigma Rising Tide Gold	29,95€
Strategic Command	19,95€
TAKE 2 – NUEVO PRECIO	
Grand Theft Auto 3	19,99€
Grand Theft Auto. Vice City	19,99€
Hidden & Dangerous 2	19,99€
Mafia	19,99€
Max Payne 2: The Fall of Max Payne	19,99€
Midnight Club II	19,99€
Stronghold Crusader Deluxe	19,99€
Vietcong: Purple Haze	19,99€
UBI SOFT – CODEGAME	
Age of Empires Gold	9,95€
Beyong Good & Evil	9,95€
Dungeon Siege	9,95€
Pack Prince of Persia + XIII	19,95€
Splinter Cell + Pandora T. + Ghost Recon	19,95€
VIRGIN PLAY E.ESPECIAL/COLECCIÓN	
Classics Collection (Sin, Herectic II...)	19,95€
Painkiller Black Edition	39,95€
Syberian Collector's Edition	29,95€
VIVENDI – BEST SELLER	
El Señor de los A.: La Guerra del Anillo	14,95€
Ground Control II: Operation Exodus	14,95€
Larry Magna Cum Laude	19,99€
Men of Valor	19,99€
Pack SWAT	12,99€
Starcraft + Brood War	14,95€
The Simpsons: Hit & Run	14,95€
WarCraft III Battlechest	49,99€


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

ALEJANDRO MAGNO

Da igual si no eres un gran conocedor de la historia y, ¿sabes qué?, tampoco importa si no has visto la peli. ¿Qué mejor que encarnar al propio Alejandro para conocer sus gloriosas hazañas?



El juego de Alejandro Magno se adelantó a la reciente película de idéntico título en el que está inspirado, con la que su director, Oliver Stone, nos ha contado la historia del que es considerado como el mejor estratega de todos los tiempos. «Alejandro Magno» es un juego de estrategia que combina un planteamiento clásico con una estupenda ambientación y una gran variedad de contenidos. Encarnando a Alejandro y asumiendo el papel de líder en todos los ámbitos, tienes que preocuparte de los suministros de tus tropas, construir edificios, crear mejores armas, sumar más efectivos a tus filas... Y todo ello a gran escala, con un elemento original, que supone controlar un altísimo número de tropas en batalla al mismo tiempo. ¡Manejarás ejércitos con miles de soldados!

El juego cuenta con la licencia oficial de la película y eso se nota en su magnífica ambientación. La campaña principal del juego, que consta de quince misiones, reproduce los hechos de la película. De este modo, a medida que se suceden las misiones, asistimos a montones de diálogos e incluso a una generosa cantidad de secuencias de vídeo extraídas directamente de la película.





▲ El sistema de formaciones te permitirá asignar órdenes a grandes grupos de soldados.

◀ Los héroes, como el propio Alejandro, serán unidades especiales con poderosas habilidades.



▲ En una batalla podrás encontrarte con hasta 64.000 unidades disputándose el mapa a la vez. Sobrecogedor, ¿verdad? Afortunadamente con la vista general podrás controlarlas de un solo vistazo.

Campañas, escenarios, modos multijugador... En «Alejandro Magno» tendrás la diversión asegurada para rato. Y cuando completes la campaña con Alejandro podrás emprender otra controlando a los Persas, Indios o Egipcios.

En definitiva, un desafío a la altura del mismísimo Alejandro.

Sus legiones están bajo tu mando para que conquistes todo el mundo conocido. La empresa es ambiciosa y tendrás que tomar decisiones en todos los ámbitos para llevar a tu ejército victorioso a los confines de la civilización. Si quieres saber qué se siente en la piel de un gran estratega, este es tu juego.

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Estrategia • **P.V.P Recomendado:** 19,95€ • **Distribuidor:** UbiSoft
- **Idioma:** Castellano • **Lanzamiento:** Ya disponible • **Web:** www.codegame.info
- **Comentado en Micromanía:** 120 • **PUNTUACION:** 85
- **Comentado en Computer Hoy Juegos:** 46 • **PUNTUACION:** 8,56

12+

Vive en primera persona las batallas más famosas del mundo antiguo, encarnando a uno de los más grandes generales de todos los tiempos.

NOVEDADES

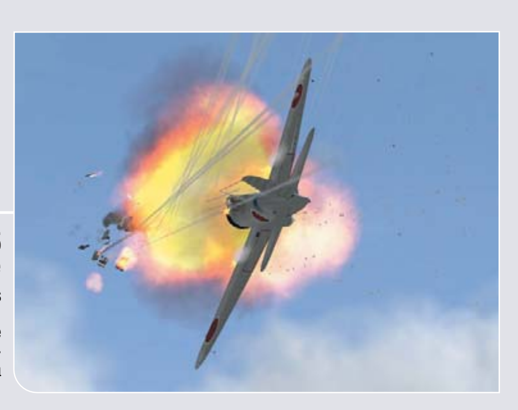


CSI: MIAMI
Un paraíso para el crimen

No hay crimen tan perfecto que no pueda ser resuelto por los agentes CSI. Esta aventura bajo el Sol de Miami, está repleta de misterio y pondrá a prueba tus dotes de investigador. Al igual que en la famosa serie de TV, tendrás que visitar el escenario del crimen, hablar con los sospechosos y examinar todas las pistas hasta que consigas las evidencias que esclarezcan el caso.

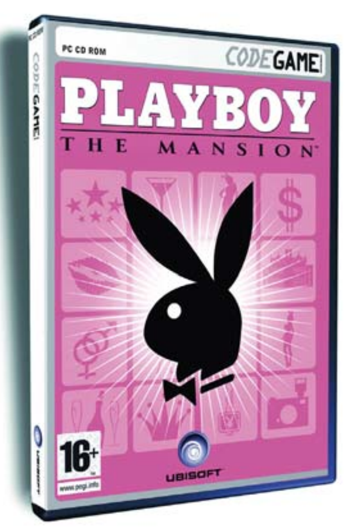
PACIFIC FIGHTERS
Cuenta el mejor pilotaje

Desde el ataque a Pearl Harbor hasta el asalto a Iwo Jima, todas las batallas decisivas del Pacífico se dan cita en «Pacific Fighters». Podrás pilotar una amplia variedad de cazas y bombarderos de todas las fuerzas implicadas en dicho frente. «Pacific Fighters» ofrece los combates aéreos más emocionantes del género de la simulación. ¡Máximo realismo y rigor histórico!



PLAYBOY: The Mansion

Todo el día en una sesión de fotos con la playmate del mes y... por la noche, ¡fiesta en tu mansión! ¿Te hace el plan?



Chicas, lujo, glamour y, como no... dinero, mucho dinero, que tendrás que saber administrar sin dejarte llevar por el frenesí de la juerga. A medio camino entre los juegos de simulación social y la estrategia de gestión más actualizada, «Playboy The Mansión» te confía la dirección de la pionera y atrevida revista creada por Hugh Hefner. Tu trabajo al frente de Playboy, consiste en buscar a las chicas más espectaculares y fotografiarlas para la portada de la revista, ¿Se te ocurre algún trabajo mejor que éste?

Eso sí, tu carrera da comienzo antes de que la marca Playboy sea poco más que una idea intrépida. Por tanto, tienes que hacerte cargo del lanzamiento del primer número de la famosa revista, pero tu objetivo es convertirla en un negocio muy rentable y, si todo va bien, hacer que acabe siendo el emporio que, de hecho, es hoy en día. Todo lo controlas desde tu lujosa mansión. Tienes que administrar recursos, preparar una redacción, contratar empleados, conseguir los contenidos de la revista para cada número...

Y, por supuesto, no todo es cuestión de pasta, también tienes que ampliar tu círculo de amistades para ganar influencia y conseguir que todo el famoseo, –desde el más glamuroso hasta el más petardo– frecuente tu casa y te conceda entrevistas interesantes para la revista. ¿La mejor manera de hacerlo? Está claro: montar unas fiestas de escándalo. Cuanto más famosos sean amigos tuyos, más interesantes las páginas de tu revista y así más ventas, más dinero, mejores fiestas, famosos de más categoría...

Además de todo ello, tienes que cultivar la imagen personal de tu personaje, el propio Hefner, con el que también podrás protagonizar romances tempestuosos. O sea, el estilo de vida de Playboy. ¿Puedes decir que "no" a un vida así?




▲ Consigue las mejores fotos y artículos para Playboy y, mientras tanto, no abandones tu agitada vida social, entre famosos y chicas despampanantes.

▲ Tendrás que intimar con los famosos y sus excentricidades...



▲ La revista aumentará sus ventas si ofreces contenidos variados.

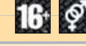


▲ En las sesiones de fotos tienes que captar el atractivo de cada modelo.

FICHA TÉCNICA

● **Género:** Estrategia ● **P.V.P Recomendado:** 19,95€ ● **Distribuidor:** UbiSoft
● **Idioma:** Castellano ● **Lanz.:** Disponible ● **Web:** www.codegame.info

● **Comentado en Micromanía:** 122 ● **PUNTUACION:** 80
● **Comentado en Computer Hoy Juegos:** 48 ● **PUNTUACION:** 8,32



Busca a las chicas más guapas y fíchalas para sacarles fotos en la revista. Mientras tanto, podrás pasarlo en grande viviendo como un auténtico Playboy.

CODEGAME

NOVEDADES

ALEJANDRO MAGNO	19,95 €
CSI: CRIME SCENE INVESTIGATION	19,95 €
CSI: MIAMI	19,95 €
CSI: OSCURAS INTENCIONES	19,95 €
PACIFIC FIGHTERS	19,95 €
PLAYBOY THE MANSION	19,95 €
SINGLES ¿EN TU CASA O EN LA MÍA?	19,95 €
THE SETTLERS: EL LINAJE DE LOS REYES	19,95 €

PLUS PACK

PRINCE OF PERSIA: LAS ARENAS DEL TIEMPO + BEYOND GOOD & EVIL	19,95 €
PRINCE OF PERSIA: LAS ARENAS DEL TIEMPO + XIII	19,95 €
SPLINTER CELL + SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW	19,95 €
SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW + RAVEN SHIELD	19,95 €

PLUS

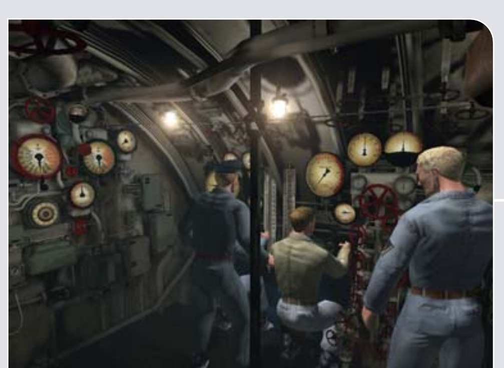
PIRATAS DEL CARIBE	19,95 €

LIMITED

AGE OF EMPIRE ED. GOLD	9,95 €
CHESSMASTER 9000	9,95 €
COMBAT FLIGHT SIMULATOR	9,95 €
DESTROYER COMMAND	9,95 €
DUNGEON SIEGE	9,95 €
FLIGHT SIMULATOR 98	9,95 €
GHOST RECON	9,95 €
IL-2 STURMOVIK	9,95 €
MIDTOWN MADNESS	9,95 €
MIDTOWN MADNESS 2	9,95 €
THE ELDERS SCROLLS III: MORROWIND + TRIBUNAL + BLOODMOON.	9,95 €
MOTOCROSS MADNESS 2	9,95 €
MYST 3: EXILE	9,95 €
RAINBOW SIX + EAGLE WATCH + BLACK THORN	9,95 €
RAVEN SHIELD + ATHENA'S SWORD	9,95 €
RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC	9,95 €
SILENT HUNTER 2	9,95 €
TOM CLANCY'S SPLINTER CELL	9,95 €
WARLORDS IV	9,95 €
XIII	9,95 €

GO

CONQUEST: FRONTIER WARS	5,95 €
DOWNTOWN RUN	5,95 €
GRANDIA II	5,95 €
LARGO WINCH	5,95 €
LINKS LS CLASSIC	5,95 €
MECHWARRIOR 4: VENGEANCE	5,95 €
PANDORA'S BOX	5,95 €
RAYMAN	5,95 €
WILL ROCK	5,95 €



SILENT HUNTER III

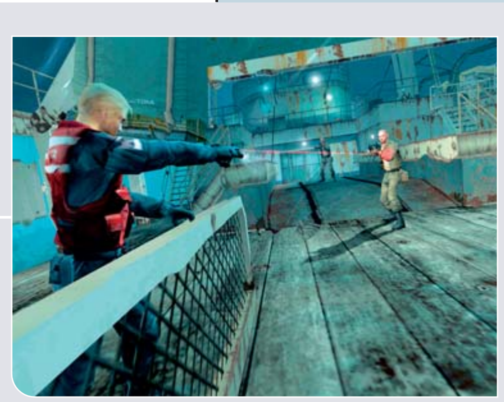
Sumérgete en la mejor simulación

Como manadas de lobos, los submarinos del Tercer Reich pusieron en jaque a los aliados en la Batalla del Atlántico. Esta nueva entrega de la serie «Silent Hunter» es el no va más en realismo y tecnología. Emprende una campaña al mando de un submarino o combate junto a otros jugadores en su modo multijugador. ¡Es la última obra maestra del género!

COLD FEAR

La acción más terrorífica

Has recibido una llamada de socorro procedente de una embarcación a la deriva y tienes que acudir en su ayuda, pese a que se encuentra en medio de una tormenta. Pero no imaginas qué es lo que sucede a bordo y estarás sólo. Prepárate para vivir el terror en alta mar. «Cold Fear» es una aventura terrorífica en tercera persona con mucha acción y repleta de sobresaltos.



THE SETTLERS. El linaje de los reyes

Lo mejor que le puede pasar a una serie de juegos es que su título defina un estilo propio. Algo reservado sólo a los más grandes. «The Settlers» es una de ellas y éste su último capítulo.



Llegados a la quinta entrega de esta serie, puede decirse que «Settlers» es todo un clásico, que ostenta el mérito de haber creado un subgénero en si misma, dentro de la estrategia. Consiste en crear y gestionar, con un desarrollo en tiempo real, una ciudad que ha convertirse en próspera y rica.
El juego nos transporta a la era medieval, aunque elude cualquier referencia histórica. La construcción, la colonización, el comercio, los impuestos, la producción... de todo ello tienes que hacerte cargo. ¡Incluso, puedes llegar a controlar la meteorología!

Aunque claro, si todo va bien, tu ciudad no tardará en despertar la codicia de tus adversarios, y tendrás que convertirte también en líder militar para poder hacer frente a las batallas territoriales. Y, si la campaña individual ofrece un juego sencillo, en multijugador, el enfrentamiento se torna frenético: construye a toda pastilla y manda tu ejército contra tu adversario.
El acabado técnico del juego es muy bueno. Por primera vez en la serie, los gráficos dan el salto a las 3D. Pero destaca sobre todo por su extraordinario nivel de detalle, que recrea la actividad cotidiana y logra dar vida a la ciudad. Además, este nuevo «Settlers», –a diferencia de los anteriores entregas de la serie– es un juego sencillo, que se centra en el aspecto militar, en la historia de la campaña, –con la figura de los héroes– y en lograr que cualquier aficionado pueda disfrutarlo sin necesidad de que sea un experto en la estrategia.



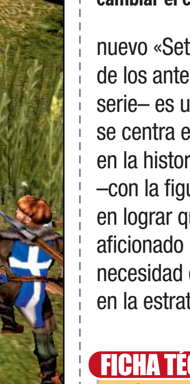
▲ La ciudad está llena de vida, con gentes trajinando por todas partes.



▲ La clave del juego está en el equilibrio de un montón de factores.



▲ En la guerra todo vale y si puedes cambiar el clima, peor para tu enemigo.



▲ Levanta una ciudad de la nada y hazla prosperar, construyendo edificios, desarrollando maquinaria, comerciando con tus vecinos. Y, si estos quieren coger lo que no es suyo, mándales a tu ejército y dales su merecido.

FICHA TÉCNICA

● **Género:** Estrategia ● **P.V.P Recomendado:** 19,95€ ● **Distribuidor:** UbiSoft
● **Idioma:** Castellano ● **Lanzamiento:** Ya disponible ● **Web:** www.codegame.info

● **Comentado en Micromanía:** 122 ● **PUNTUACION:** 85
● **Comentado en Computer Hoy Juegos:** 50 ● **PUNTUACION:** 7,97

Accesible y divertido, te permitirá crear ciudades, desarrollar su tecnología, acomodar la vida de tus súbditos y defender con firmeza tus dominios.



LIMITED



AGE OF EMPIRES GOLD
Un clásico eterno

Considerado uno de los mejores juegos de estrategia de todos los tiempos, ha sido una pieza clave en la evolución del género. Aún hoy, sigue siendo un juego extraordinario, más que capaz de divertir y sorprender. Abarca múltiples civilizaciones del mundo antiguo: Egipto, Grecia, Babilonia... y en esta edicción "Gold" incorpora la expansión «El Auge de Roma». ¡Imprescindible!

IL-2 STURMOVIK
Combate aéreo sobre el Este

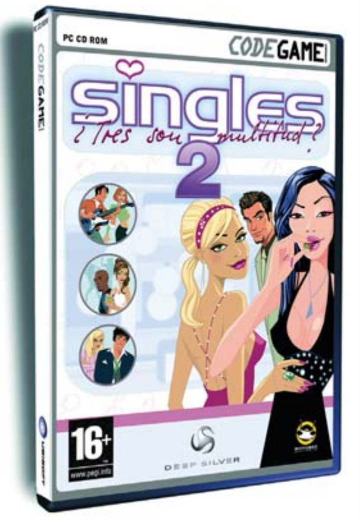
En el ámbito de los simuladores de vuelo de la Segunda Guerra Mundial, no existe ningún título con mejores credenciales que«IL-2 Sturmovik». De hecho, el mencionado «Pacific Fighters» es su heredero directo. En definitiva, se trata de un juego divertido y un simulador realista que se mantiene en la cumbre del género, gracias a su calidad a numerosas actualizaciones.





SINGLES 2

Ligar no es fácil, todo un triunfo si lo consigues. Pero si quieres algo serio, ahí no acaba el reto... ¿Y si entra un tercero en discordia?, ¿que harías?

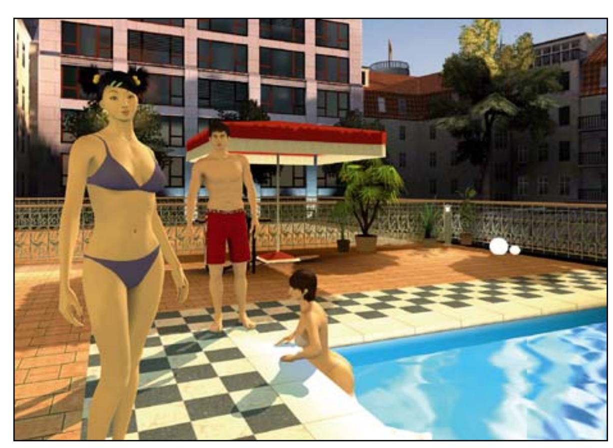


Las relaciones de pareja... ¡uf, qué difícil! Pues de eso trata en «Singles 2», un simulador social en el que, al igual que su predecesor, debes ligar y alcanzar la estabilidad sentimental de tu personaje con su pareja. Pero esta vez, la cosa se complica, porque –cosas de la convivencia– te podrás ver en medio de un triángulo amoroso. Tu personaje compartirá el mismo apartamento con otros dos y ya se sabe lo que puede pasar cuando chicos y chicas conviven bajo el mismo techo. El juego regresa con más personajes, más escenarios, más "amor" y más problemas... A partir de ahí, te enfrentarás a una historia que envuelve a tu protagonista y al resto del personajes del juego en un enredo, con humor y ligoteo, erotismo, sensualidad, romanticismo... y sí, algo de sexo también, aunque sin demasiado descaro.

Pero no creas que vas a llevarte al catre a un bellezón por tu cara bonita... Tienes que currártelo y, para conseguirlo, podrás aproximarte a tu pretendida o pretendido de varias maneras. Puedes conquistar su corazón a través de la amistad o de la simple seducción.

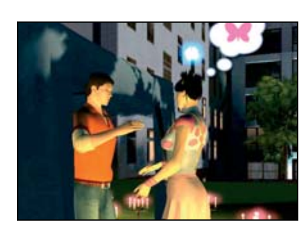
Mientras tanto, tienes que vigilar las necesidades de tus personajes en aspectos como la higiene, la diversión, su espacio de intimidad y su relación con otros personajes, ya sean solamente amigos o... algo más. El objetivo es que sepan relacionarse y así puedan tener más oportunidades de encontrar a su media naranja.

Podrás jugar con un personaje femenino o masculino, eligiendo entre un gran repertorio de chicos y chicas, todos ellos estupendos y guapísimos, perfectamente modelados en 3D. Vamos, ligar y gustarle a tus compañeros va a ser cuestión de habilidad y no hay más excusas... Y, si bien no estarás en un "piso de 30 m^2", el roce está asegurado. ¡Saltarán chispas!



▲ Hay múltiples personajes que recogen distintos estereotipos de personalidad y belleza. ¡No sabrás a cuál ligarte!

▲ Podrá haber trios amorosos, por si ligar no fuera lo bastante difícil ya.



▲ Si hay "temita" puedes llevarlo hasta el final si te lo curras bien.



▲ A ver cómo te lo montas para no aburrir a tu pareja y controlar la relación.

FICHA TÉCNICA

●**Género:** Estrategia / Simulación ●**P.V.P Recom.:** 19,95€ ●**Distribuidor:** UbiSoft ●**Idioma:** Castellano ●**Lanzamiento:** Finales de Mayo ●**Web:** www.codegame.info

●**Comentado en Micromanía:** Próximamente
●**Comentado en Computer Hoy Juegos:** Próximamente

16+

«Singles 2» mejora al anterior y es un simulador social realista que trata las relaciones personales sin tapujos: desnudos, besos, ligoteo y amoríos...

PLUS PACK

MÁS POR MENOS

PRINCE OF PERSIA + BEYONG GOOD & EVIL

Acción, aventura y fantasía





La aventura y la acción combinan magníficamente y, si además se le añade algo de fantasía, el cóctel puede ser de lo más explosivo. «Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo» y «Beyond Good & Evil» son dos ejemplos de ello. Así que se complementan a la perfección en este pack que contiene ambos. Por un lado tienes los combates a espada, las escenas de habilidad y el e sentido del ritmo de «Prince of Persia». Por otro, extrañas criaturas, enigmas y luchas contra alienígenas.

SPLINTER CELL + RAVEN SHIELD + GHOST RECON

Ases de la acción táctica





En este pack están reunidos tres de los mejores títulos de la acción táctica, «Splinter Cell», «Raven Shield» y «Ghost Recon». En «Splinter Cell», tienes la mejor combinación de acción y sigilo: Eludir los sistemas de seguridad y neutralizar la vigilancia del enemigo. En «Raven Shield» estás al mando de un grupo antiterrorista con el que planificas y ejecutas misiones de gran realismo. Y, si lo que te apetece es una misión con la táctica militar más rigurosa, en «Ghost Recon» controlas un comando de élite. El conjunto no puede ser más completo.



THE ELDERS SCROLL III. MORROWIND

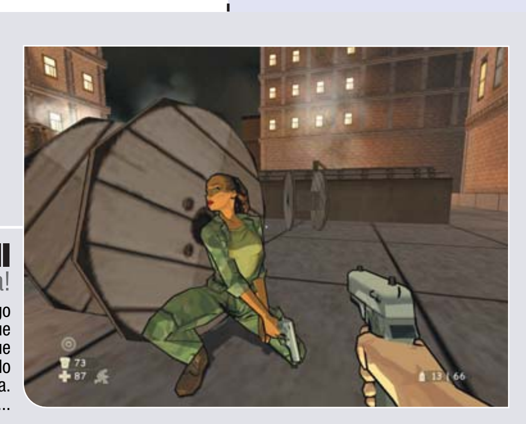
Magia, espada y gloria rolera

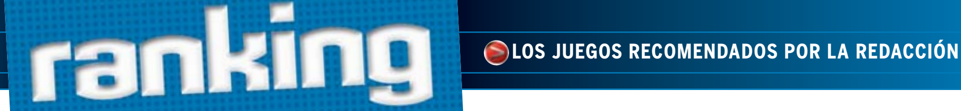
La serie de juegos de rol «The Elders Scrolls» no llegó a España hasta la tercera entrega, pero en «Morrowind» lo hizo con un juego sensacional, al máximo nivel. Ahora, ya consagrado, tienes a tu disposición toda la colección de «Morrowind» junto con las expansiones «Bloodmoon» y «Tribunal», y el editor Elder Scrolls. En resumen, fantasía medieval y rol del bueno en cantidad.

XIII

¡Dispara y... haz memoria!

Nacido como un cómic, pese a haber sido adaptado al videojuego «XIII» sigue siendo una historia narrada al estilo del cómic, aunque interactiva. Su trama gira entorno a una conspiración de la que nuestro personaje cree que es la víctima, ¿será verdad? Todo permanecerá en el aire hasta que logremos vencer la amnesia. Mientras tanto: acción, sorpresas, traiciones...





La Lista de Micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento en esta guía para amantes de los juegos para PC.

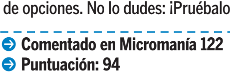
Los Recomendados

Un mes más, seguimos perdidos en el mundo de «Warcraft» disfrutando del mejor juego de rol online, pero aún así sacamos tiempo para participar en las batallas de «Imperial Glory» o competir con nuestro coche en «Juiced».

1. World of Warcraft







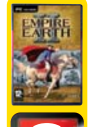
- Rol Online - Blizzard/Vivendi
- Vivendi - 44,99 €

Aunque llevamos ya unos meses explorando el mundo de Warcraft no dejamos de sorprendernos. Es, sin duda, el mejor juego de rol online, tanto por la diversión que nos ofrece como por su enorme riqueza, así como la variedad de opciones. No lo dudes: ¡Pruébalo!

- Comentado en Micromanía 122
- Puntuación: 94



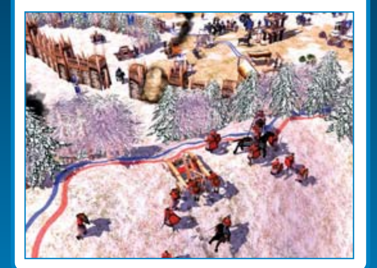
2. Empire Earth II

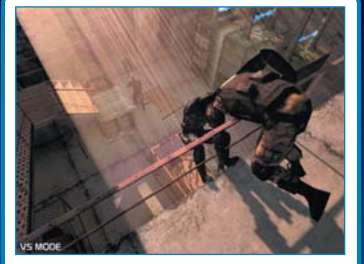


- Estrategia - Mad Doc/Sierra
- Vivendi - 49,99€

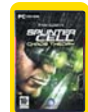
Superando nuestras expectativas el juego conjuga con genialidad variedad, profundidad táctica y la velocidad propia de la estrategia en tiempo real. Extraordinario.

- Comentado en Micromanía 124
- Puntuación: 95





3. Splinter Cell Chaos Theory

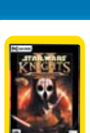


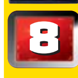
- Acción - UbiSoft
- UbiSoft - 44,95 €

Sam Fisher, el agente secreto más versátil que conocemos, protagoniza la trama de espionaje más emocionante del momento.

- Comentado en Micromanía 123
- Puntuación: 96

8. Caballeros de la Antigua República II



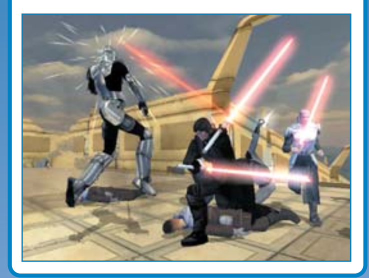


- Rol - LucasArts
- Activision - 49,95 €

El mejor rol y la saga de Star Wars vuelven a conjugarse para ofrecerte un juego que te encantará: variado, largo y divertido como el que más.

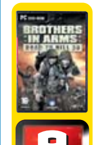


- Comentado en Micromanía 122
- Puntuación: 94





9. Brothers in Arms Road to Hill 30



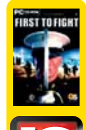


- Acción - Gearbox
- UbiSoft - 44,95 €

Toda una revolución en la acción bélica, con una ambientación, una historia y un novedosísimo sistema de órdenes que lo hacen soberbio

- Comentado en Micromanía 123
- Puntuación: 95

10. Close Combat First to Fight





- Acción - Destineer/2KGames
- Take 2 - 44,99€

En Beirut, Líbano, se desarrolla la acción de este genial título bélico en el que, con un realismo inusitado, dirigirás a un grupo de soldados.

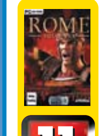
- Comentado en Micromanía 125
- Puntuación: 91







11. Rome: Total War



- Estrategia - The Creative Assembly - Activision - 49,95 €

Las batallas más impresionantes que se han visto en su género. El rigor histórico, la amplitud de la campaña y su profundidad lo hacen grande como muy pocos.

- Comentado en Micromanía 117
- Puntuación: 96



La referencia

Aquí os presentamos los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Y seguirán siéndolo mientras no llegue un sucesor que vuelva a conquistarnos.

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (acción, estrategia, deportivo, velocidad, simulación, aventuras y rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por lo que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al tipo de juego del que se esté realizando el comentario.

Estrategia — Rome: Total War

- The Creative Assembly - Activision - 49,95 €

Es muy difícil imaginar un juego de estrategia que pueda superar a «Rome: Total War», pues es absolutamente brillante en todas sus facetas.

- Comentado en MM 117 - Puntuación: 96

Acción — Half-Life 2

- Valve Software - Vivendi - 54,99 €

El sucesor de «Half-Life» se ha revelado como una auténtica obra maestra. Desde hace seis meses, es la referencia a seguir en el género de la acción.

- Comentado en MM 119 - Puntuación: 98



Aventura — La Fuga de Monkey Island

- LucasArts - EA - 17,95 €

Lleva aquí más tiempo del que recordamos y es que es inimitable. La aventura continúa dando grandes títulos, pero es muy difícil superar a «Monkey».

- Comentado en MM 70 - Puntuación: 89



Los más vendidos en ... España

Título	Género	Compañía
1. Los Sims 2: Universitarios (+12)	Simul./Estrategia	Electronic Arts
2. Playboy. The Mansion (+16)	Simulación/Estrategia	Ubisoft
3. Los Sims 2 (+7)	Simulación/Estrategia	Electronic Arts
4. World of Warcraft (+12)	Rol online	Vivendi
5. Imperivm III (+12)	Estrategia	FX Interactive
6. Pato D. Quack Att. C. Bolsillo (+7)	Acción	Atari
7. CSI. Miami (+16)	Aventura	Ubisoft
8. PC Fútbol 2005 (+3)	Deportivo/Estrategia	Gaelco/Planeta
9. Half-Life 2 (+18)	Acción	Vivendi
10. Alejandro Magno (+12)	Estrategia	Ubi Soft

* Datos elaborados por GFK para ADESE correspondientes a Marzo de 2005.

Los más vendidos en ... U.K.

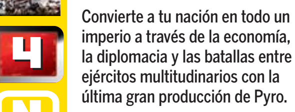
Título	Género	Compañía
1. World of Warcraft (+12)	Rol online	Vivendi
2. The Sims 2: University (+12)	Simul./Estrategia	Electronic Arts
3. Championship Manager 5 (+3)	Deportivo	Eidos
4. Stronghold 2 (+12)	Estrategia	Take 2
5. Cossacks II: Napoleonic W. (+12)	Estrategia	Koch Media
6. Football Manager 2005 (+3)	Deportivo	Sega
7. The Sims 2 (+7)	Simulación/Estrategia	Electronic Arts
8. Lego Star Wars (+3)	Acción	Eidos
9. The Matrix Online (+12)	Acción	Sega
10. Half-Life 2 (+18)	Acción	Vivendi

* Datos elaborados por ChartTrack para ELSPA (UK) Ltd. correspondientes a Abril de 2005.

Los más vendidos en ... U.S.A.

Título	Género	Compañía
1. World of Warcraft (+12)	Rol online	Vivendi
2. Stronghold 2 (+12)	Estrategia	Take 2
3. Championship Manager 5 (+3)	Deportivo	Eidos
4. The Sims 2: University (+12)	Simul./Estrategia	Electronic Arts
5. SWAT 4: Urban Justice (+18)	Acción	Vivendi
6. Lego Star Wars (+3)	Acción	Eidos
7. The Matrix Online (+12)	Acción	Sega
8. Half-Life 2 (+18)	Acción	Vivendi
9. Football Manager 2005 (+3)	Deportivo	Sega
10. World Champ. Snooker (+3)	Deportivo	Codemasters

* Datos elaborados por Game Guide/Complete EPOS Solutions correspondientes a Abril de 2005.



Imperial Glory

4 — N

Estrategia · Pyro Studios/Eidos · Proein · 44,95 €

Convierte a tu nación en todo un imperio a través de la economía, la diplomacia y las batallas entre ejércitos multitudinarios con la última gran producción de Pyro.

Comentado en Micromanía 125
Puntuación: 90







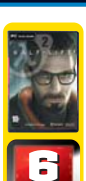
Star Wars: Republic Commando

5

Acción · LucasArts · Activision · 49,95 €

Ponte en la piel de un soldado clon del ejército de la República y realiza las misiones más arriesgadas junto a los miembros de tu comando.

Comentado en Micromanía 124
Puntuación: 93



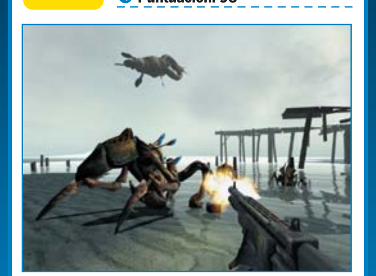
Half-Life 2

6

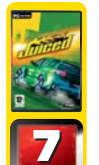
Acción · Valve Software · Vivendi · 54,99 €

Sin lugar a dudas uno de los más grandes en el género de la acción. En cuanto apareció se convirtió en un clásico absoluto que ningún aficionado debería perderse.

Comentado en Micromanía 119
Puntuación: 98







Juiced

7 — N

Velocidad · Juice Games/THQ · THQ · 49,95 €

Siente la sensación de velocidad más extrema. Estupendos gráficos, un control ideal y muchas horas de juego para que puedas competir y "maquear" tu bólido sin límite.

Comentado en Micromanía 125
Puntuación: 92





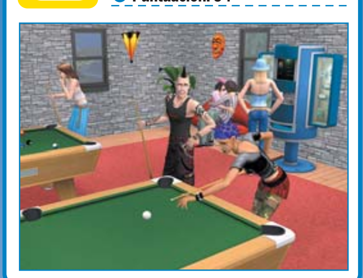
Los Sims 2 Universitarios

12

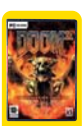
Simulador · Maxis · Electronic Arts · 34,95 €

Añade la experiencia universitaria a la vida de tus Sims, con la primera expansión del simulador de vida más completo de todos los tiempos.

Comentado en Micromanía 123
Puntuación: 94











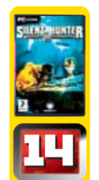
Doom 3: La Resurrección del Mal

13

Acción · id Software/Activision · Activision · 29,95 €

Acción, terror, oscuridad... un juego no apto para cardíacos, capaz de provocar pesadillas al más pintado. Y ahora más, con esta expansión.

Comentado en Micromanía 124
Puntuación: 93



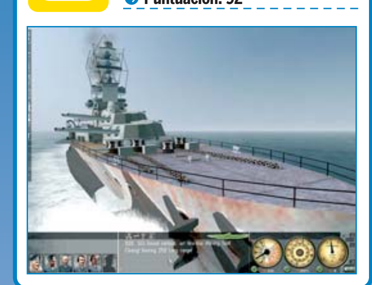
Silent Hunter

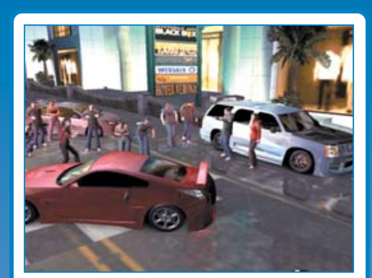
14 — N

Simulador · Strategic Simulations · UbiSoft · 19,95 €

La mejor simulación del momento. Tu misión: dar caza a los transportes aliados en el Atlántico al mando de un submarino U-Boat de la Segunda Guerra Mundial.

Comentado en Micromanía 125
Puntuación: 92







Need For Speed Underground 2

15

Velocidad · EA Games · Electronic Arts · 49,95 €

El tuning en todas sus variantes y la velocidad son protagonistas de este título, que ha puesto a competir y "tunear" a cientos de miles de fans.

Comentado en Micromanía 118
Puntuación: 93



Rol

Caballeros de la Antigua República II

LucasArts · Activision · 49,95 €

El segundo capítulo de la saga es nuestra nueva referencia al combinar con maestría la magia del rol, la ciencia ficción y el universo de Star Wars.

Comentado en MM 122 · Puntuación: 94



Velocidad

TOCA Race Driver 2

Codemasters · Proein · 49,99 €

Poco a poco, el género de la velocidad adquiere su entidad en PC, y es con juegos como «TOCA Race Driver 2» con los que no pensamos pisar el freno.

Comentado en MM 112 · Puntuación: 90



Simulación

Pacific Fighters

Maddox/1C/Ubisoft · Ubisoft · 29,95 €

Habiendo perfeccionado la serie «IL2», este simulador, que nos lleva a la guerra del Pacífico es, sin duda, lo mejor del momento en su género.

Comentado en MM 119 · Puntuación: 87



Deportivos

Pro Evolution Soccer 4

KCET/Konami · Konami · 34,95 €

Los chicos de Konami volvieron a salirse hace unos meses con su último capítulo de la serie «Pro Evo Soccer». Sin duda alguna, el mejor juego de fútbol.

Comentado en MM 119 · Puntuación: 94



Selección del lector

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que realmente nos importa, la de todos vosotros.

Estrategia

La profundidad táctica de «Empire Earth» os ha conquistado en pocos días, menos de lo que han necesitado «Los Sims 2 Universitarios» en entrar en esta lista...



1 Rome. Total War
28% de las votaciones
MM 117 Puntuación: 96
Creative Assembly/Activision
Activision



2 Empire Earth II
26% de las votaciones
MM 124 Puntuación: 95
Mad Doc/Sierra
Vivendi



3 Los Sims 2 Universitarios
24% de las votaciones
MM 123 Puntuación: 94
Maxis/Electronic Arts
Electronic Arts

4 Imperivm III
13% de las votaciones
MM 121 Puntuación: 92
Haemimont Games
FX Interactive

5 Hearts of Iron II
9% de las votaciones
MM 123 Puntuación: 89
Paradox
Friendware

Acción

«Republic Commando» se ha ganado el corazón de todos los aficionados a la acción y por poco no le arrebata el trono del género al incombustible «Half-Life 2».



1 Half-Life 2
29% de las votaciones
MM 119 Puntuación: 98
Valve/Sierra
Vivendi



2 Star Wars: Republic Commando
27% de las votaciones
MM 124 Puntuación: 93
LucasArts
Activision



3 Splinter Cell Chaos Theory
23% de las votaciones
MM 123 Puntuación: 96
Ubi Soft
Ubi Soft

4 Brothers in Arms Road to Hill 30
14% de las votaciones
MM 123 Puntuación: 95
Gearbox
Ubisoft

5 Doom 3: La Resurrección del Mal
7% de las votaciones
MM 124 Puntuación: 93
id Software/Activision
Activision

Aventura

Pocas novedades este mes en el género de las aventuras, con «Still Life» en lo más alto, y el ligón más gamberro, Larry, haciendo de las suyas también en el podio.



1 Still Life
31% de las votaciones
MM 123 Puntuación: 80
Microïds/Zoo Digital
Virgin Play



2 Leisure Suit Larry Magna Cum Laude
25% de las votaciones
MM 118 Puntuación: 88
High Voltage/Sierra
Vivendi



3 Sherlock Holmes El Pendiente de Plata
20% de las votaciones
MM 121 Puntuación: 80
Frogware
Nobilis Ibérica

4 Sid Meier's Pirates!
18% de las votaciones
MM 120 Puntuación: 93
Firaxis Games/Atari
Atari

5 Silent Hill 4 The Room
6% de las votaciones
MM 117 Puntuación: 82
Konami
Konami

Rol

También en el género del rol, su líder, «World of Warcraft» se mantiene y eso a pesar del alto nivel de los juegos del género. Y «Freedom Force...» se introduce en vuestra lista.



1 World of Warcraft
34% de las votaciones
MM 122 Puntuación: 94
Blizzard/Vivendi
Vivendi



2 Caballeros de la Antigua República II
28% de las votaciones
MM 122 Puntuación: 94
Obsidian/LucasArts
Activision



3 City of Heroes
18% de las votaciones
MM 122 Puntuación: 87
Cryptic Studios/NCSoft
Friendware

4 Freedom Force vs The 3rd Reich
12% de las votaciones
MM 122 Puntuación: 87
Irrational Games
Proein

5 EverQuest II
8% de las votaciones
MM 121 Puntuación: 86
SOE
Ubisoft

Velocidad

«NFS Underground 2» mantiene la supremacía en un género que da la bienvenida al estupendo «GTR FIA GT», título que destila automovilismo de competición a puñados.



1 Need For Speed Underground 2
27% de las votaciones
MM 117 Puntuación: 93
EA Games
Electronic Arts



2 TOCA Race Driver 2
25% de las votaciones
MM 111 Puntuación: 90
Codemasters
Proein



3 G.T.R. FIA GT Racing Game
23% de las votaciones
MM 123 Puntuación: 91
SimBin/10Tacle Studios
Atari

4 Xpand Rally
16% de las votaciones
MM 117 Puntuación: 85
Techland
Zeta Games

5 FlatOut
9% de las votaciones
MM 120 Puntuación: 85
Bugbear/Empire
Virgin Play





Simulación

Por segundo mes, «X2: La Amenaza» mantiene su posición en vuestra lista, a la que vuelve el inolvidable y de lo más realista «IL- 2 Sturmovik Forgotten Battles».





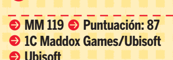
1 Lock On: Air Combat Simulations
30% de las votaciones
MM 108 · Puntuación: 90
Eagle Dynamics
Ubisoft







2 Pacific Fighters
26% de las votaciones
MM 119 · Puntuación: 87
1C Maddox Games/Ubisoft
Ubisoft





3 X-Plane Flight Simulator v.7
17% de las votaciones
MM 112 · Puntuación: 78
Laminar Research
Friendware

4 IL-2 Sturmovik Forgotten Battles
14% de las votaciones
MM 100 · Puntuación: 94
1C Maddox Games/ UbiSoft
UbiSoft

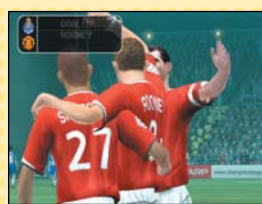
5 X2: La Amenaza
13% de las votaciones
MM 123 · Puntuación: 84
Egosoft/Enlight
LudisGames

Deportivos

«Pro Evolution 4» cumple ya medio año siendo el favorito indiscutible dentro de un género en el que sólo el tenis de «Top Spin» se atreve a plantarle cara al fútbol.



1 Pro Evolution Soccer 4
37% de las votaciones
MM 119 · Puntuación: 94
KCET/Konami
Konami



2 UEFA Champions League 2004-2005
24% de las votaciones
MM 123 · Puntuación: 85
EA Sports/Electronic Arts
Electronic Arts



3 FIFA 2005
17% de las votaciones
MM 117 · Puntuación: 93
EA Sports/Electronic Arts
Electronic Arts

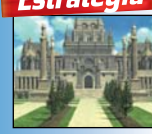
4 Top Spin
15% de las votaciones
MM 118 · Puntuación: 87
PamDev/Atari
Atari

5 Football Manager 2005
10% de las votaciones
MM 119 · Puntuación: 80
Sports Interactive/Sega
Atari

Clásicos de todos los tiempos

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

Estrategia



1 Civilization III	**2 Warcraft III**	**3 Age of Empires**
35% de las votaciones	34% de las votaciones	31% de las votaciones
Comentado en MM 87	Comentado en MM 90	Comentado en MM 37
Puntuación: 90	Puntuación: 92	Puntuación: 91
Firaxis	Blizzard	Ensemble Studios

Acción



1 Far Cry	**2 Doom 3**	**3 Quake III Arena**
37% de las votaciones	33% de las votaciones	30% de las votaciones
Comentado en MM 110	Comentado en MM 116	Comentado en MM 60
Puntuación: 97	Puntuación: 98	Puntuación: 96
Ubi Soft	Proein	id Software

Aventura



1 Monkey Island 4	**2 Syberia**	**3 Gabriel Knight III**
44% de las votaciones	30% de las votaciones	26% de las votaciones
Comentado en MM 70	Comentado en MM 92	Coment. en MM 60
Puntuación: 89	Puntuación: 85	Puntuación: 86
LucasArts	Microïds	Sierra

Rol



1 Diablo II	**2 Baldur's Gate II**	**3 Neverwinter N.**
35% de las votaciones	33% de las votaciones	32% de las votaciones
Comentado en MM 67	Comentado en MM 50	Coment. en MM 80
Puntuación: 85	Puntuación: 91	Puntuación: 91
Blizzard	Bioware	Bioware

Velocidad



1 Grand Prix 4	**2 Colin McRae2.0**	**3 Need For Speed**
42% de las votaciones	31% de las votaciones	27% de las votaciones
Comentado en MM 87	Comentado en MM 66	Comentado en MM 107
Puntuación: 90	Puntuación: 94	Puntuación: 88
Microprose	Codemasters	EA Games

Simulación



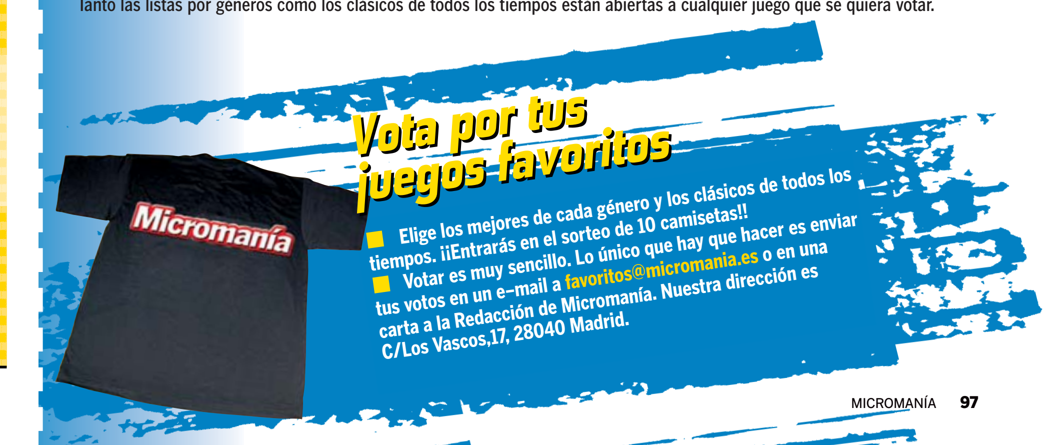
2 Silent Hunter II	**3 Combat F.Sim. 2**	**1 IL-2 Sturmovik**
39% de las votaciones	34% de las votaciones	27% de las votaciones
Comentado en MM 84	Comentado en MM 70	Comentado en MM 83
Puntuación: 92	Puntuación: 90	Puntuación: 90
SSI/Ubisoft	Microsoft	1C/Maddox Games

Deportivos



1 Virtua Tennis	**2 PC Fútbol 2001**	**3 FIFA 2002**
56% de las votaciones	28% de las votaciones	16% de las votaciones
Comentado en MM 88	Comentado en MM 66	Comentado en MM 80
Puntuación: 92	Puntuación: 86	Puntuación: 71
Sega	Dinamic	EA Sports

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.





Brothers in Arms Road to Hill 30

El día más largo de la Historia

Nadie dijo que la guerra fuese una cosa fácil. Pero las cosas son aún más complicadas cuando eres el responsable de doce vidas... de doce familias. Afortunadamente cuentas con una guía con los pasos y las pistas imprescindibles para darles una buena tunda a los alemanes.

Trece hombres contra las hordas nazis, en pleno día D, no es un panorama demasiado alentador, la verdad. Habrá muchas bajas, soldado, más de las que seguramente podrás soportar. Pero esperamos que con esta guía el camino te sea más liviano y puedas cumplir tus objetivos y devolver a tus hombres a casa sanos y salvos, con la guerra ganada y una medalla en la solapa.

BROTHERS IN ARMS

▶**Objetivo:** Sobrevivir.
▶**Enemigos:** Osttrupen (infantería).

En este pequeño fragmento del día D+7 podrás comprobar que no tienes mucho a tu favor. Atrincherado y con los pocos compañeros que te quedan, tendrás que disparar sin parar. Si consigues sobrevivir un par de minutos, aparecerá un tanque y abrirá fuego sobre vosotros. Tranquilo, no has hecho nada mal.

UNA CITA CON EL DESTINO

▶**Objetivo:** Encuentra a tus compañeros.
▶**Enemigos:** Osttrupen (infantería).

Vuestro avión es derribado y tenéis que hacer un salto de emergencia, por lo que el reagrupamiento será complicado. Una vez en tierra sigue las instrucciones mientras avanzas hacia la señal amarilla de la brújula y te haces con los controles. Con el primero que te encontrarás es con Mac, que te entregará tu primer arma. Síguele y encontrarás a tus dos primeros enemigos. Termina con ellos y sigue a Mac hasta encontrar a Legget y Cole.

LOS ANTIAÉREOS

▶**Objetivo:** Vuela los antiaéreos.
▶**Enemigos:** Osttrupen (infantería).

Sigue a Legget hasta la abertura entre los arbustos. Por ser tu primera vez a Legget y a ti os tocará abrir fuego sin cesar, para que Mac pueda flanquear a los enemigos por la derecha. Acércate a ellos y recoge el fusil.

Ahora, con tu primer arma decente, te toca a ti flanquear. Ro-









(1) En la primera misión estás atrincherado y por muchos nazis que mates siempre saldrán más y más. (2) Tranquilo, no has hecho nada mal. Con la aparición del tanque termina el preludio. (3) Mac te da tu primer arma, esta pistolita, pero pronto podrás robar algo más grande de un cadáver. (4) Aléjate de las explosiones o te pitarán los oídos. (5) Para destruir estos antiaéreos basta con colocar una carga satchel y contemplar el espectáculo.



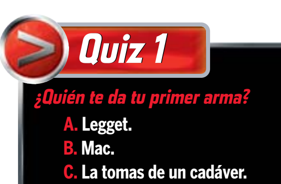
En «Brothers in Arms» no eres Rambo ni Terminator; la confianza entre los miembros de tu equipo y tú mismo debe ser ciega

dea la casa de la izquierda mientras tus dos compañeros abren fuego. Acribilla a los 3 enemigos y espera. Sigue a tus hombres hasta donde se ve el antiaéreo. Dispara a los 2 alemanes desde la cobertura de la carroza y pon una bomba en la ametralladora. Continúa por la derecha y derriba a los otros dos enemigos. Intenta sorprender a los 2 restantes desde el establo. Ahora utiliza la vista de reconocimiento y verás un claro flanco por la izquierda. Ve agachado hasta obtener una posición ventajosa. Destruye el último de los antiaéreos y habla con Mac.

EMBOSCADA EN LA SALIDA 4

▶Objetivo: Limpiar la zona.
▶Enemigos: Osttrupen, mortero.
▶Aliados: Equipo de Fuego.

El amanecer de un nuevo día te trae un nuevo compañero: Red Hartstock. Ahora estás al mando y tendrás que aprender a dar órdenes. Una vez terminadas las prácticas, sigue las indicaciones amarillas hasta los primeros enemigos. Sitúa a Red tras la empalizada y ordena que abra fuego. Aprovecha para rodear la casa de la derecha y disparar a los alemanes. Una vez muertos continúa siguiendo las señales del radar. Oirás tres explosiones antes de ver a los “klaus”. Flanquéales por la derecha y ordena a Red que te siga, pero cuidado con uno que saldrá de entre los arbustos. Sigue hacia la marca y coloca a Red tras los arbustos. Sigue el camino de tierra que hay frente a ti hasta que veas una casa a la derecha, entonces gira a la izquierda y ordena a Red que dispare. Flanquea por el lado derecho sin ser descubierto y termina con estos dos.



Quiz 1

¿Quién te da tu primer arma?
A. Legget.
B. Mac.
C. La tomas de un cadáver.

Sigue adelante por el barrizal hasta dar con Garnett y Allen, sigue por los charcos hasta la posición de la Browning automática, una poderosa “herramienta” anti-infantería. Cuando apenas queden uno o dos grupos, puedes ordenar a tus soldados que les asalten. Cuando ya no quede ningún enemigo, habla con Mac para completar la misión.

BLOQUEO DE FOUCARVILLE

▶Objetivo: Controla el pueblo.
▶Enemigos: Equipos MG, infantería, equipos de mortero
▶Aliados: Equipo de fuego

Ahora tienes todo un grupo a tu mando. Comienza por seguir la marca de tu brújula y asegura a tu grupo tras la camioneta verde. Tú toma el camino de la izquierda, rodea el muro, derriba al que está en la casa, sal por la puerta de la izquierda y noquea al alemán de la derecha. Reúne a tu equipo dentro de la casa y salid por el lado sur. Encon- ▶▶

OBJETIVO XYZ





▶Objetivo: Asegurar el pueblo. ▶Enemigos: Osttrupen. Equipo MG.
▶Aliados: Equipo de Fuego

AVANZANDO: Sigue el camino hasta los 3 alemanes. Ordena a Red que dispare sobre los 2 atrincherados y ve por detrás del edificio. Derriba al nazi y sorprende a los otros 2. A la derecha encontrarás 2 alemanes y una MG que tendrás que rodear por la izquierda. Cuando estés flanqueando, a la altura de la MG verás 2 alemanes tras un muro y otro en una ventana de arriba a la derecha. Lanza una granada tras el muro y sube las escaleras para terminar con el francotirador. Vuelve a bajar y continúa tras el muro hasta la posición de la MG y termina con el encargado de manejarla.

ENTRANDO A LA CIUDAD: Reagrupaos y avanzad hasta los edificios. Cuando acabes con los guardias, sigue la señal en el mapa. Tras el punto de control encontrarás un árbol caído, y una casa a la derecha. Flanquea a los alemanes por la izquierda. Avanza hasta la mansión y recoge la MP40. Úsala en la habitación de al lado. Recoge uno de sus rifles y sal de la casa, donde encontrarás a Garnett y Allen disparando un bazooka. Haz que Red se ponga a cubierto y disparad a los que salgan de la casa, mientras Garnett y Allen destruyen las MGs.







(6) Utiliza la vista de reconocimiento para ver los flancos de tu posición. **(7)** Cuando estén con la cabeza agachada, ni te verán mientras te colocas detrás de ellos. **(8)** En el día D la playa no estaba llena de turistas precisamente. **(9)** En Objetivo XYZ, la mejor forma de matar a los de la carroza es flanqueando desde esa posición. **(10)** En Foucarville, busca esta entrada para ponerte en la retaguardia del enemigo.



Mantén siempre un ojo en tu cargador y recuerda que si te quedas sin balas siempre puedes recoger las armas de tus víctimas

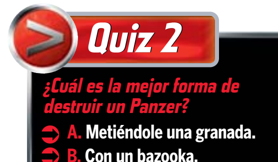
▶▶ trarás un grupo de alemanes. Hacia el norte encontrarás dos más. Una vez acabes con todos los enemigos de la zona sólo te queda rodear la MG, la única forma posible es bordeando la primera casa, pero ten cuidado y llévate a tu equipo porque te esperan dos enemigos. Continúa por el lado de la derecha hasta ver un edificio. Mata a dos más, a la derecha. Avanza, gira hacia la izquierda, cuidado con los de la MG de la derecha. Haz que tu equipo abra fuego y rodéala. Cuando no quede ninguno sigue hasta el punto de control. Esta zona está plagada, dos grupos te intentarán hacer la vida imposible, abre fuego sobre ellos e intenta rodearles por el flanco izquierdo. Continúa hasta la señal amarilla. Ya sólo quedan un par de grupos, uno a la izquierda, y otro a la derecha, que deberás rodear mientras tu equipo te cubre. Cuando hayas terminado dirígete a la MG. Coloca a tu equipo en la trinchera de la izquierda y tú toma el control de la metralleta. Decenas de alemanes comenzarán el ataque. Cuando la amenaza haya cesado, elimina los morteros. Abandona el puesto de la MG, cruza la verja y avanza pegado a los arbustos con todo tu grupo. Elimina con cuidado a los dos equipos de mortero de la derecha y reúnete con Mac.

OPERACIÓN ASPARAGUS

▶ **Objetivo:** Vuela las estacas para que los aviones puedan aterrizar.
▶ **Enemigos:** Equipos MG, equipos de Anti Aéreos, infatería.
▶ **Aliados:** Equipo de fuego.

Nada más entrar al campo Este, utiliza la cuenca encharcada como cobertura. Llega hasta el final para coger a todos los grupos desde la retaguardia. Termina con los grupos más cercanos. Con la zona limpia derriba las tres primeras estacas. Rodea al grupo junto al AA y dirígete al sudeste hacia las otras tres estacas mientras tu grupo suprime al grupo de la lejanía. Acércate con cuidado para terminar con ellos y derriba las tres estacas restantes. Apártate para no ser atropellado por los aviones.

Ahora dirígete al campo del oeste. Detrás de un carro están los dos primeros enemigos. Mátalos y haz que el grupo abra fuego sobre el grupo que está alejado, hacia el oeste. Aprovecha para colocar explosivos en las primeras tres estacas. Continúa por el charco dirección N-S y mientras los tuyos abren fuego sobre el pelotón del AA sitúate tras el camión y acaba con ellos. No te olvides de poner una carga satchel en el antiaéreo. Mientras tu equipo abre fuego









Por favor, confirma tu decisión.

La guerra a veces no es justa, pero un videojuego debería serlo. ¿Quieres curar a tu escuadra?

Curar y recargar — Cargar punto de control

(11) Defendiendo el cruce de Foucarville, los enemigos llegan desde todos los flancos. (12) Los equipos de AA son una presa fácil de sorprender. (13) Cuando mueras tres veces en un mismo punto, se te dará la opción de curar y continuar. (14) Estas son las estacas que tienes que derribar. (15) Quien a buen árbol se arrima... acércate al árbol del segundo campo para no ser atropellado por accidente.



Las medallas se consiguen según el nivel de dificultad que selecciones para cada misión, y desbloquean algunos extras en forma de vídeos

sobre los dos grupos al norte, derriba las siguientes tres estacas. Ahora continúa hacia el norte por el surco de la izquierda y termina con los atrincherados tras los troncos y el de la MG tras los arbustos. Ya tienes el camino despejado para destruir las últimas tres estacas. Espera a que el avión aterrice y finalmente acércate a él.

ACCIÓN EN VIERVILLE

▶**Objetivo:** Conquista el pueblo.
▶**Enemigos:** Infantería, antitanques y un panzer alemán.
▶**Aliados:** Equipo de fuego.

Sigue la señal en tu brújula hasta los tres enemigos y mantente a cubierto hasta que el tanque venga a ayudarte. Acércate hasta él. Ahora tienes dos equipos bajo tus órdenes, avanza hasta la nueva posición de tu radar y ordena al M5 que asalte a los tres nazis tras el camión. Avanza hacia la iglesia con todo tu potencial y haz que el tanque ataque a los de la derecha mientras cargas con tu equipo de fuego sobre los dos de la izquierda. Pon sendas cargas de explosivos sobre los MG.

Dirígete hacia el norte subido al tanque y termina con los de la derecha. Pero no lleves a tu equipo de fuego. Hacia el oeste verás un tanque y detrás un grupo de otros dos. La forma más fácil de terminar con ellos es rodear al grupo con el equipo de fuego e introducir una granada dentro del tanque enemigo. Una vez hayas terminado prepárate para defenderte del contraataque alemán.

LA ESQUINA DEL MUERTO

▶**Objetivo:** Limpia la carretera.
▶**Enemigos:** Infantería, equipos MG y anti tanques.
▶**Aliados:** Equipo de asalto, tanque Stuart

Avanza con tu grupo de fuego utilizando el tanque como parapeto mientras acabas con los enemigos a ambos lados del camino. Cuando llegues a un cruce amplio se te informará de que tu objetivo es destruir una unidad antitanques, por tanto, deja atrás el acorazado y haz que tu grupo te acompañe por el flanco derecho. Una vez en poder de la unidad antitanque ordena a tu Sherman que abra fuego sobre la infantería. Continúa por el camino hacia el SO a través de la barricada de árboles. Prepárate porque tienes una MG de frente, en medio del camino y algo más alejado una batería antitanques. Para acabar con ella tendrás que flanquear por el lado derecho donde encontrarás un grupo de cuatro soldados y una ametralladora pesada. Lo más fácil es evitar el camino principal con el tanque y utilizarlo para avanzar por la pradera de la derecha hasta la MG. Una vez vaciada la pradera hacerse con el antitanques es sencillo. Pasa por la siguiente barricada de árboles y termina con los alemanes que quedan.

Quiz 3

¿Cuándo tienen lugar los acontecimientos?

- **A.** El 30 de agosto de 1945.
- **B.** En una fecha indeterminada.
- **C.** En el día D y la hora H.

LA CAÍDA DE ST. COME

▶**Objetivo:** Conquista St. Come.
▶**Enemigos:** Infantería, morteros, equipos de MG y un panzer.
▶**Aliados:** Equipo de fuego, equipo de asalto.

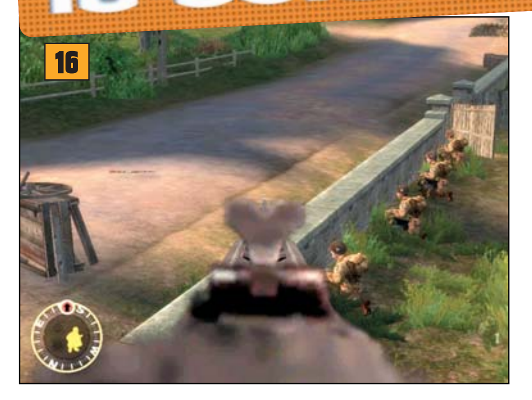
Nada más empezar el día, los alemanes comienzan su ataque desde el norte en la ciudad de St. Come-Du Mont. Manda al equipo de asalto a por el grupo de la derecha y asegúrate con tu equipo de fuego de que ningún nazi de la izquierda levanta la cabeza. Con todo limpio sigue hacia delante. Ordena fuego de supresión sobre la MG y rodéala teniendo cuidado de no ser visto por los dos atrincherados tras los sacos. Reagrupa a tus equipos y avanza. Enseguida encontrarás un granero de dos pisos plagado de coches. Una vez limpio el edificio crúzalo y encuéntrate con Mac.

Muy poco después verás dos establos con unos 5 o 6 enemigos delante; intenta flanquear yendo por la izquierda del almacén. Acaba con los dos primeros y ordena un asalto sobre los del establo norte. Toma el camino entre los establos donde encontrarás un panzer alemán y un gran número de soldados. Tu objetivo es destruir el tanque, ya sea con granadas que hayas reservado o con los panzerfaust de las cajas del centro, mientras tu equipo se pone a cubierto. Reúnete con Mac.

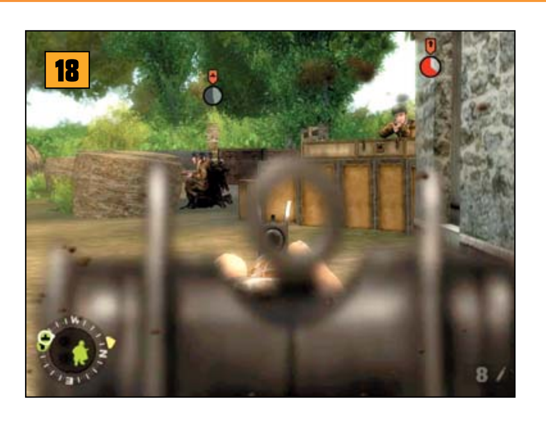
UN TROZO DE TIERRA

▶**Objetivo:** Toma la granja.
▶**Enemigos:** Panzers, morteros.
▶**Aliados:** Equipo de fuego, equipo de Asalto.

Olvídate del camino principal por el momento ya que uno ▶▶







(16) En "Al despuntar el día" coloca a tus chicos tras ese muro y toma el mando de la MG. (17) En sitios cerrados es más seguro planificar un asalto. (18) Si un guardia no esta debidamente "entretenido", se percatará de tu maniobra. (19) Utiliza estos "panzerfaust" si no te quedan granadas. Son muy útiles contra la infantería. (20) Recuerda, con la vista en tercera persona sobre las torretas, aún puedes dar órdenes a tus grupos girando la cámara.

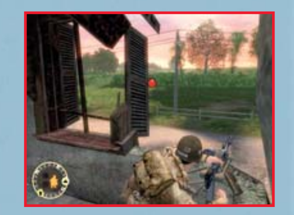




Ambos equipos pueden asaltar y dar fuego de cobertura, pero intenta utilizar cada equipo en aquello para lo que está mejor entrenado

AL DESPUNTAR EL DÍA





▶**Objetivo:** Toma el control de la MG. ▶**Enemigos:** Equipos con MG, Infatería y Antiaéreos. ▶**Aliados:** Equipo de Asalto. Equipo de Fuego.

EL CAMINO AL PUEBLO: Comienza a subir la carretera hacia el norte. Coloca al equipo de fuego tras el carro y el caballo y avanza con el equipo de asalto tras la casa de la izquierda. Termina con los alemanes detrás del muro y sigue. Entre los árboles y a la derecha sorprenderás a un par de tropas del eje. Desvíate de la carretera con tus 2 equipos por la zona del paracaidista accidentado, ya que en la carretera principal hay apostado un equipo con MG. Avanza por el bosquecillo aniquilando al grupo de la izquierda y continúa con tu grupo de asalto hasta llegar al antiaéreo que tendrás que destruir.

TOMANDO LA MG: Avanza hasta que veas una casa en ruinas. En el segundo piso hay apostado un soldado que controla una MG. Haz que tu equipo de fuego acribille al soldado nazi y llévate al equipo de asalto por la zona izquierda para acercarte con precaución hasta la casa. Ordena a tu equipo de asalto un ataque rápido sobre la MG desde atrás. Tu misión ahora es defender la zona. Utiliza para ello la misma táctica nazi, es decir, toma el control de la ametralladora mientras tus 2 equipos se atrincheran tras el muro.

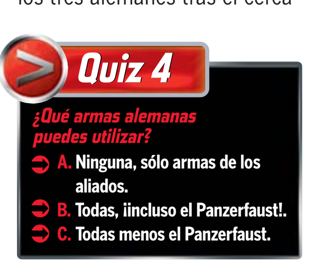
▶▶ de los grupos de los matorrales de la izquierda tiene un Panzerfaust. Por tanto sitúa el tanque a la izquierda del camino principal en el primer desvío y haz que abra fuego sobre todos los grupos. Súbete encima de la torreta para afinar la puntería. Cuando todos los enemigos de la izquierda hayan sido neutralizados acaba con el grupo que custodia el final del camino. Con el tanque deberías poder terminar con toda la resistencia sin problemas. Toma la posición del carro antes de que se te adelanten unos alemanes. Abre fuego sobre todos los grupos, coge Panzerfaust y rodea la casa de la izquierda. Con este arma no debería ser difícil terminar de un plumazo con los 5 enemigos tras el arma pesada. En el piso superior hay varios enemigos que tendrás que eliminar. Además, un equipo de mortero bombardea la granja. Saca a tu equipo y tu tanque fuera del campo y sigue la brújula aferrándote al lado derecho del camino con tu equipo de asalto. Cuando veas el tanque intenta sortearlo y continúa hacia el mortero. Encontrarás un muro bajo. Para acabar con el tanque avanza con tu acorazado para distraerle, y cuélale una granada. Vuelve con Leggett.

RUTA ALTERNATIVA

▶**Objetivo:** Destruye los tanques alemanes y el puente.
▶**Enemigos:** 3 tanques alemanes, dos anti tanques, 12 granaderos.
▶**Aliados:** Equipos de asalto y de fuego.

Mueve a tu equipo de asalto por la parte izquierda y acaba con los tres alemanes tras el cercado. Continúa por la parte izquierda y haz que tu tanque avance por la parte principal. De frente encontrarás un Panzer y otro equipo nazi. Termina a balazos con la infantería y encaja una granada en el tanque. Sigue avanzando y aniquila a los Panzerfaust de la izquierda mientras tu acorazado se encarga del grupo del puente.

Continúa hacia el noroeste a lo largo de las vías del tren y asigna al tanque que ataque desde la derecha al segundo Panzer que te encuentras. Cuando veas que el Panzer avanza sorpréndele por detrás con una granada y prepárate para el siguiente grupo afincado tras un muro. Cuando flanquees por los vagones de la derecha, tres nazis saldrán de la casa, termina con ellos sin que puedan responder y disponte a completar el flanqueo. Haz que el tanque se sitúe sobre las vías con fuego de supresión sobre la artillería pesada. Cruza la casa, acaba con los dos en el

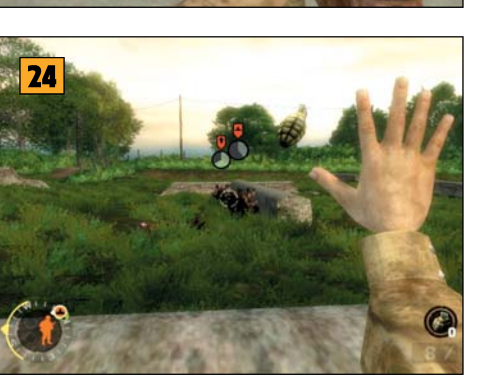


¿Qué armas alemanas puedes utilizar?
- A. Ninguna, sólo armas de los aliados.
- B. Todas, iincluso el Panzerfaust!.
- C. Todas menos el Panzerfaust.









(21) Colar una granada dentro de un Panzer es sin duda la mejor forma de acabar con ellos. (22) Necesitarás el rifle de francotirador para librarte de esta. (23) En La carga de Cole, tendrás que fiarte de tu instinto, porque el humo lo ha invadido todo. (24) Utilizar granadas en estos casos es muy tentador pero, ¡cuidado!, que te la pueden devolver. (25) Carentan es una misión larga que requiere mucha paciencia.



No descartes utilizar las armas alemanas, algunas son realmente poderosas, como la MP40 o la STG44

puente sobre el río y aproxímate hasta el camión de la derecha de la artillería pesada. Ordena ahora a tu tanque que cargue sobre las trincheras y aprovecha para matar a los soldados del antitanque y la MG. Corre a la marca amarilla y activa el mecanismo para evitar enfrentarte contra otro tanque.

CORAZÓN PÚRPURA

▶**Objetivo:** Llegar hasta el puente número 4.
▶**Enemigos:** Francotiradores, equipo de MG
▶**Aliados:** Equipos de fuego y asalto.

La segunda parte de esta misión no es muy sencilla ya que los alemanes parecen contar con equipos de francotirador. Ordena fuego de supresión sobre los primeros grupos y acaba cuanto antes con los nazis más alejados, esto te dará un tiempo para reagrupar a tus hombres y avanzar. Aún no puedes cruzar por la puerta ya que una MG está apostada a la derecha de la carretera principal así que coge a tus hombres y avanza entre los arbustos hasta ver la MG de los dos grupos de francotiradores. Una vez neutralizados ordena la supresión de la MG y avanza con cuidado para flanquear por la derecha a los tres soldados que hay tras ella. Ve hasta el puente.

Quiz 5

La Colina 30 es...

- **A.** El lugar donde aterriza el protagonista.
- **B.** Un famoso accidente natural de la geografía francesa.
- **C.** Un punto clave que hay que defender al final.

LA CARGA DE COLE

▶**Objetivo:** Toma el granero.
▶**Enemigos:** 9 grupos de infantería pesada, 3 equipos en MGs
▶**Aliados:** Equipos de Fuego y asalto.

Cuando el humo haya inundado la granja avanza hacia el suroeste dejando a tu izquierda el punto rojo del medio para no ser alcanzado por sus potentes disparos. Una vez te hayas situado tras él mata sin piedad al operario de la MG. Continúa en dirección oeste como marca la brújula ordenando fuego sobre la granja mientras te mantienes a cubierto. Cuando mates a todos reúnete con el coronel Cole y reagrupa a tu equipo. Pasa por la recién abierta reja y hazte cargo inmediatamente de los 4 nazis que aparecerán así como de los otros 5 que salen del sureste. Cuando salgas al camino de arena reúne a tus 2 equipos y sitúalos tras el seto disparando contra la MG de la derecha. Mientras tú flanqueas por el camino principal sírvete del camión para protegerte de la MG del norte. Gira a la izquierda y verás a los 2 operarios de la MG, a otros 2 alemanes a la izquierda y 2 más parapetados tras un seto al oeste. Acaba con los 2 primeros y ayúdate de tus 2 equipos para terminar con el tercero. Coloca a tu equipo de fuego tras el camión y llévate al equipo de asalto para terminar la faena. Rodea al último artillero y reúnete con Mac para terminar la misión.

ELEGIR O MORIR

▶**Objetivo:** Rescatar a Combs y llevarle de vuelta al granero.
▶**Enemigos:** 2 equipos de MG, un mortero y 16 equipos de infantería pesada.
▶**Aliados:** Equipo de fuego.

Avanza con todo tu equipo hacia la marca del radar evitando los bombardeos en línea. Continúa evitando la carretera principal, ya que ofrece menos cobertura que el campo aledaño. Enseguida te encontrarás con un par de regimientos escondidos y con otro soldado en el segundo piso de una granja. Ordena a tus hombres la supresión de los que se encuentran tras el carro de caballos y aprovecha la confusión para rodearles por la casa de tu derecha, encontrarás dos alemanes, otros dos tras una pared y otro más controlando la MG. Enseguida se reiniciarán los bombardeos, controla la trayectoria para no ser alcanzado y avanza. Reúnete con Combs y sigue las instrucciones. Cuando hayas terminado reúnete con Combs, éste te guiará hasta la granja anterior para defenderla de los nazis. Lo más inteligente es subir al segundo piso del granero y dispararles con la MG. Vuelve a reunirte con Combs y síguele. Allí Mac te ordenará defender la granja de los continuos ataques nazis. Lo mejor es avanzar un poco en la posición, atrincherar cada grupo tras un muro y asegurarte de que los enemigos no alcanzan cobertura.

A POR CARENTAN

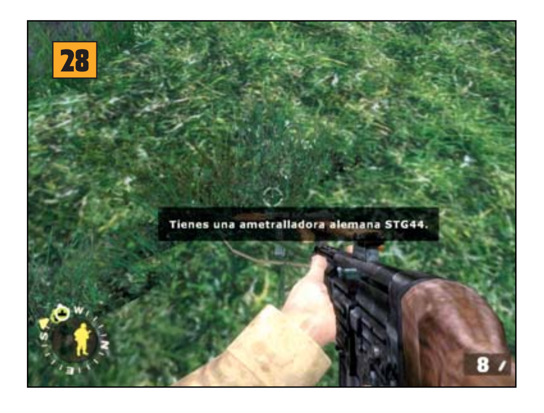
▶**Objetivo:** Toma el pueblo.
▶**Enemigos:** Equipos MG, panzers, infantería pesada.
▶**Aliados:** Equipos de Fuego y asalto.

Esta misión está dividida en 3 fases que se desarrollan en la ciudad de Carentan. Lo pri- ▶▶





(26) Lo más seguro es poner a tus hombres tras un muro y proteger su retaguardia con el sniper. (27) Cuando lleguen los tanques, tendrás que dispararles hasta 5 veces con el bazooka. (28) La STG44 es devastadora contra grupos numerosos, y muy buena en distancias medias. (29) Ahí están los tanques Sherman de tu última misión, guíalos hacia la victoria. (30) Las medallas sólo se obtienen en función del nivel de dificultad que hayas seleccionado.







TOM Y JERRY





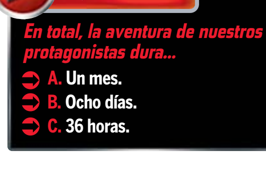
▶Objetivo: Asegura el pueblo desde la torre e impide la entrada de los tanques alemanes. ▶Enemigos: Infatería pesada. 3 Panzers. ▶Aliados: Equipo de Asalto.

DISPAROS CERTEROS: Al comienzo de esta misión estás en lo alto de la iglesia de Carentan. Comenzarán a llegar oleadas de nazis por el sur, este y oeste, pero cuentas con el poderoso rifle de precisión. Una vez hayas acabado con todos ellos, dirígete hacia la calle y pon a prueba tu puntería con el rifle de francotirador. Cuando termines repón tu munición. Ve al piso de abajo y defiende a tus 2 grupos de los sucesivos ataques nazis. Un consejo, coloca a ambos equipos en una parte del cementerio mientras pones especial empeño en defender la posición contraria.

DESTRUYENDO LOS TANQUES: Cuando todos los enemigos hayan muerto, aparecerá un tanque por la parte oeste por tanto dirígete hacia la zona este por la puerta que acabas de abrir para coger el bazooka. Asegúrate de que no eres el objetivo del tanque y, al quinto misil, el primer panzer reventará. No tardará mucho en salir otro desde la zona sur, así que repón munición y repite la operación de antes. Todavía queda un tanque más, repite la operación con cuidado y cumplirás los objetivos de la misión.

▶▶mero que tienes que hacer es asegurar la zona industrial. Tenemos que recuperar la ciudad por completo y aquí los klaus tienen mucho mejor armamento que hasta ahora así que tendrás que poner mucho más cuidado que en otras ocasiones. Para poder asaltar el almacén tendrás que lidiar con una MG, varios grupos de infantería y un par de tanques, fácilmente destruibles colándoles por detrás una granada.

Tienes que asaltar el almacén, debes ser rápido metiendo a todos tus hombres antes de que se llene de "klaus". Una vez asegurada la zona, en el edificio del sur hay 2 MGs bastante molestas. Ordena supresión a la MG izquierda y llévate al equipo de asalto por el mismo lado. Entra en la casa y ocúpate de la MG y de los seis soldados que custodian la zona. Limpia el edificio de izquierda a derecha de todos los soldados alemanes que te encuentres y finalmente reúnete con Mac para poner fin a esta complicada misión.



Quiz 6

En total, la aventura de nuestros protagonistas dura...

- A. Un mes.
- B. Ocho días.
- C. 36 horas.

EL MEJOR LUGAR PARA MORIR

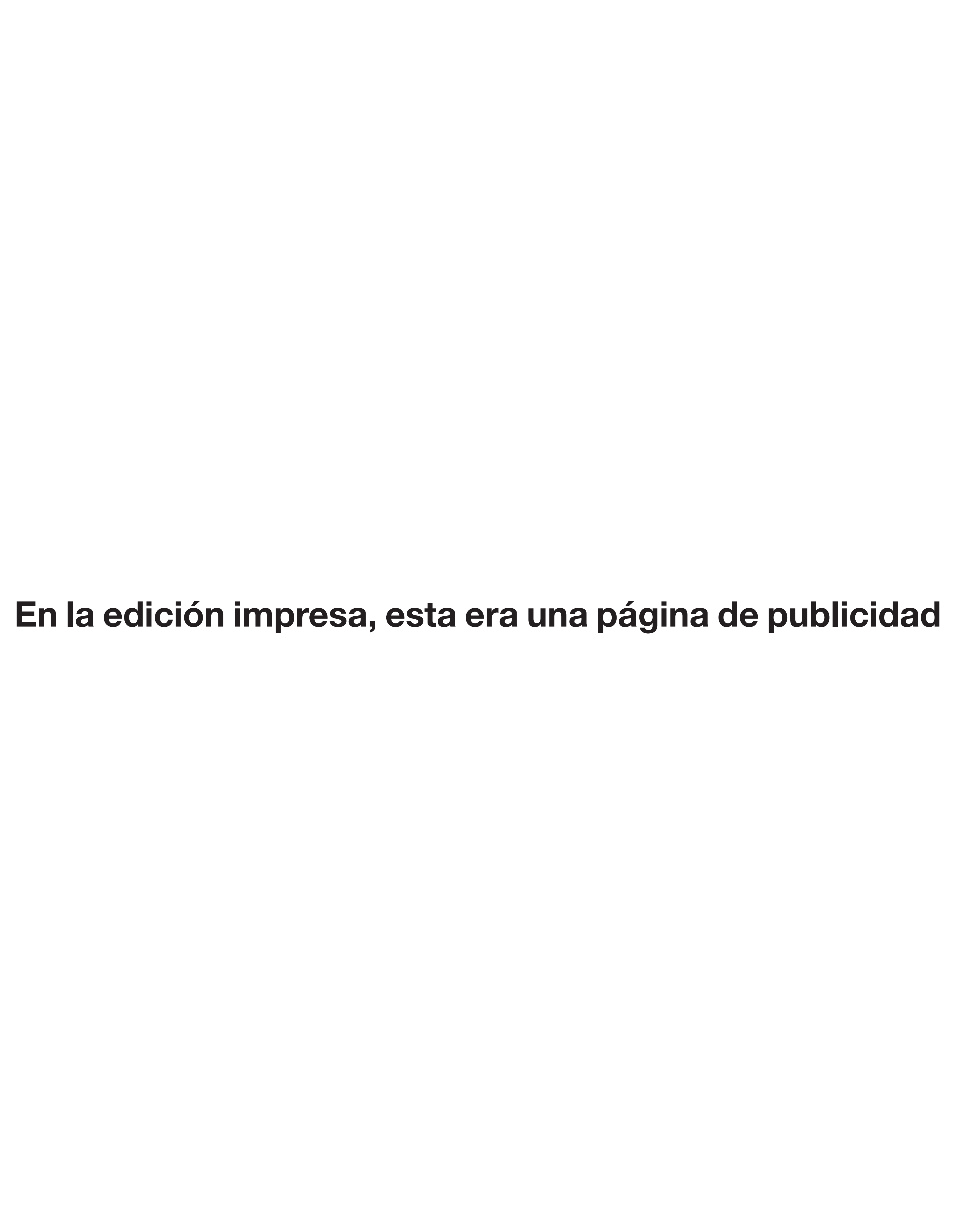
▶Objetivo: Defiende la Colina 30.
▶Enemigos: Panzers, Infantería. Infantería pesada. 1 Equipo de MG
▶Aliados: Ningúno en la primera parte. Dos tanques Sherman en la segunda parte.

A estas alturas seguro que ya eres todo un experto en dar órdenes a tus equipos. Emplea lo que sabes para abrirte paso hasta la colina. La mejor forma es basar tus ataques desde la parte derecha. En total encontrarás 5 grupos, el último con granadas. Cuando hayas terminado con todos sigue la flecha.

Ahora estás donde al principio, atrincherado y separado sólo por un muro de todo el ejército alemán. Tras recuperar la conciencia, has de ir en busca de los blindados americanos. Estás sólo ante el peligro. Sal hacia el noroeste y sigue la flecha evitando las confrontaciones directas en la medida de lo posible. Tomando el camino de la izquierda, sigue unos setos y al final rodéalos rápido para controlar el puesto de la MG, matando antes a su operario. Utiliza la MG para dar caza a los alemanes del frente antes de que se pongan a cubierto. Continúa por el camino de la derecha y date prisa en situarte al otro lado del árbol caído. Los dos blindados se pondrán a tu cargo para el camino de vuelta. Tan sólo tres panzers y una MG te separan ahora de tus compañeros atrincherados. Buena suerte. ■ D.M.S.

Soluciones Quiz

1B. Mac. 2A. Introduciéndole una granada. 3C. En el día D y la hora H. 4B. Todas, ¡incluso el Panzerfaust! 5C. Un punto clave que hay que defender al final. 6B. Ocho días.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



World of Warcraft

Cómo ganar experiencia y prosperidad

Muchos son los guerreros que ansían llegar a lo más alto en fama y poder, pero el camino para conseguirlo es largo y sacrificado... Descubre las claves para progresar y potenciar tus habilidades.

En el mundo de Azeroth no hay una forma correcta o incorrecta de hacer las cosas. Tampoco se trata de una carrera por llegar al máximo nivel cuánto antes... Puedes estar días enteros sin pisar una mazmorra, sin aumentar experiencia y sin ganar dinero... simplemente explorando terrenos desconocidos o intercambiando objetos en la subasta. En esta segunda lupa queremos enseñarte la forma más eficiente de avanzar y mejorar tus aptitudes en el juego online del momento.

Stats por clases



Cada clase tiene unos "stats" o valores iniciales que configuran sus capacidades, se distribuyen de forma diferente y van progresando según aumenta su nivel. Además, algunos ítems otorgan valores adicionales, lo que ofrece un amplio abanico de posibilidades para especializarse y diferenciarse de otros jugadores. Según los ítems que uses, conseguirás un efecto u otro.

Este listado muestra un orden de preferencia lógico de "stats", de forma que se potencien las habilidades innatas de cada clase. Es decir, un guerrero no necesita intelecto para nada, del mismo modo que un mago no busca más fuerza física.

Como verás, le damos mucha importancia a la vitalidad y poca al espíritu. Esto es porque hay que invertir muchos puntos de espíritu para que se note una regeneración eficiente, mientras que tener una barra de salud o una cuenca de maná amplia se amortiza enseguida.

- **GUERRERO:** STA, STR, AGI, SPI, INT
- **CHAMÁN:** STA, STR ó INT, AGI, SPI
- **LADRÓN:** STA, AGI, STR, SPI, INT
- **PALADÍN:** STA, STR ó INT, AGI, SPI
- **CLÉRIGO:** STA, INT, SPI, STR, AGI
- **BRUJO:** STA, INT, SPI, STR, AGI
- **MAGO:** STA, INT, SPI, STR, AGI
- **CAZADOR:** STA, INT ó STR, AGI, SPI
- **DRUIDA:** STA, INT, AGI, STR, SPI

Quests (I): Dos pájaros de un tiro





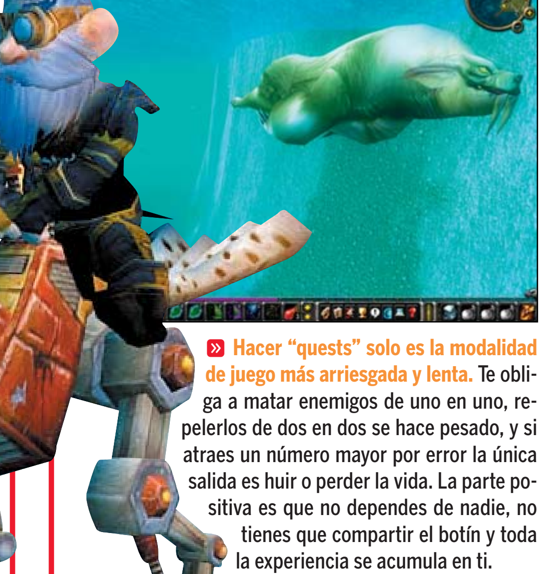
Para ganar experiencia, dinero y equipamiento lo mejor es completar "quests" ("aventuras"). Por ejemplo; en un "quest" de nivel 30 en el que se te ordena eliminar 32 ogros obtendrás unos 6.000 puntos de experiencia tan sólo por sus muertes. Al entregar el "quest" se te recompensará con algún objeto valioso y 4.000 puntos de experiencia más, reduciendo casi a la mitad el tiempo requerido para obtener 10.000 puntos en total. ¿Merece o no merece la pena?

Puedes ascender fácilmente realizando quince o veinte "quests" seguidos. Lo más recomendable es aceptar todos los que te ofrezcan en un poblado, leerlos atentamente e ir barriendo zonas asociadas a varios de ellos. Cuando completes unos cuantos regresa al poblado, solicita las recompensas, vacía tus zurrones y repite el proceso. Además, las misiones se desarrollan en zonas ricas en minerales, hierbas, pieles o telas. Aprovecha, pues, para recolectar materias primas.

Pide ayuda a otros jugadores a través del canal general si un "quest" se te resiste. Pero, antes de hacerlo, asegúrate de haber leído bien lo que pone en el texto, intentando aislar los objetivos y las localizaciones más probables. Algunos "quests" son demasiado difíciles para la recompensa que ofrecen, así que no dudes en dar prioridad a aquellos que tengas más a mano o te resulten más beneficiosos porque de lo que se trata es no de sufrir, sino de obtener el mayor beneficio. Y recuerda que el idioma oficial es el inglés al usar el chat general.



Quests (III): ¿Solo o acompañado?





Hacer "quests" solo es la modalidad de juego más arriesgada y lenta. Te obliga a matar enemigos de uno en uno, repelerlos de dos en dos se hace pesado, y si atraes un número mayor por error la única salida es huir o perder la vida. La parte positiva es que no dependes de nadie, no tienes que compartir el botín y toda la experiencia se acumula en ti.

Ir de aventuras en compañía es mucho más agradecido y divertido. Se multiplica el potencial de daño y el de curación, por lo que acabas antes tu tarea y corres un menor peligro. Agruparse es imprescindible en "quests" que exigen suprimir enemigos de elite o adentrarse en mazmorras. La parte negativa es que la experiencia de batalla y el botín se reparten entre los componentes de la expedición. Además, si un jugador atrae muchos enemigos por error toda la comitiva puede sucumbir.

El Aggro (II): Control





El "aggro" es la abreviatura de "agresividad" y se refiere al nivel de odio que generamos en un enemigo (mob) cuando lo atacamos o pasamos por su lado. Es muy importante entender los mecanismos que generan aggro para evitar riesgos innecesarios, especialmente dentro de mazmorras.

» **Dentro de las mazmorras hay clases "nacidas"** para generar aggro y clases que sólo pueden sobrevivir evitándolo. El guerrero, el paladín, el cazador y el chamán (por este orden) pueden, y deben, encajar la agresividad de los enemigos, ya que están preparados para resistir gran cantidad de daño gracias a sus armaduras, escudos y mascotas. Estas clases son las encargadas de "tanquear" un enemigo, generándole aggro durante un tiempo para que fijen su atención solamente en ellos.

» **Las clases invocadoras (magos, druidas, brujos, clérigos)** deben esperar un poco antes de usar sus recursos, puesto que son los que más aggro generan. Los jugadores con mayor resistencia deben "plantar cara" durante un tiempo antes de que los más débiles lancen sus ataques o realicen curaciones. De hecho, si un clérigo realiza una curación demasiado temprana, el mob dejará a su atacante recién curado y se abalanzará sobre el sanador. Sanar es uno de los movimientos que mayor amenaza genera.



Tipos de armas





» **¿Existe el arma perfecta?** ¿Qué es mejor, una mano o dos manos? En realidad todo depende de cómo te guste combatir, si prefieres hacer poco daño pero muy rápido, hacer daño moderado llevando escudo o atacar lento pero dar golpes muy potentes. Las "One hand" permiten dejar la otra mano libre para portar un objeto, un escudo o un arma secundaria, pero recortan sensiblemente el daño por segundo respecto a armas pesadas. El máximo está en torno a los 35-40dps.

» **Las armas "Two hand" obligan a ocupar las dos manos,** pero el daño que hacen es muy elevado. Existen mazas y espadas de alto nivel que superan los 60dps, aunque resultan extremadamente lentas. Su tasa de fallo es menor que las armas rápidas. Dado que hay clases que pueden utilizar "dual wield" (un arma en cada mano), existe una distinción adicional, las armas "Main Hand", aquellas armas que sólo pueden ser equipadas en la mano diestra y las "Off-Hand", aquellas que sólo pueden ser equipadas en la mano libre.

Potenciadores de daño

» **EL DPS (DAÑO POR SEGUNDO)** es la medida más exacta para conocer tu potencia de ataque en el cuerpo a cuerpo. Para calcular el "dps" se usa un cómputo entre el "attack power" (tu potencia de ataque), la velocidad de golpeo (los segundos que tardas en asestar el golpe), el rango de daño de tu arma (mínimo y máximo) y otros modificadores.

» **CADA CLASE DISPONE DE MAYOR O MENOR DESTREZA** con ciertas armas. Por ejemplo, los ladrones son expertos en el uso de dagas. Lo más importante para potenciar el daño es: 1) entrenar un arma al máximo; 2) encontrar un arma que tenga un rango de daño elevado y una velocidad aceptable; y 3) solicitar los servicios de un encantador para que aplique modificadores de +DPS.

Rutas de la Alianza



NUMERACIÓN DE POBLADOS

(provincia, entre paréntesis)

1. STORMWIND (Elwynn Forest)
2. DARKSHIRE (Duskwood)
3. SENTINEL HILL (Westfall)
4. LAKESHIRE (Redridge Mountains)
5. NETHERGARDE KEEP (Blasted Lands)
6. BOOTY BAY (Stranglethorn Vale)
7. MORGAN'S VIGIL (Burning Steppes)
8. IRONFORGE (Dun Morogh)
9. THELSAMAR (Loch Modan)
10. MENETHIL HARBOR (Wetlands)
11. REFUGE POINTE (Arathi Highlands)
12. SOUTHSHORE (Hillsbrad Foothills)
13. AERIE PEAK (The Hinterlands)
14. CHILLWIND POINT (Western Plaguelands)
15. LIGHTS HOPE CHAPEL (Eastern Plaguelands)
16. AUBERDINE (Darkshore)
17. RUT THERAN VILLAGE (Darnassus)
18. ASTRANAAR (Ashenvale)
19. STONETALON PEAK (Stonetalon Mountains)
20. NIJEL'S POINT (Desolace)
21. THERAMORE ISLE (Dustwallow Marsh)
22. THALANAAR (Thousand Needles)
23. FEATHERMOON STRONGHOLD (Feralas)
24. GADGETZAN (Tanaris)
25. RATCHET (The Barrens)
26. NIGHTHAVEN (Moonglade)
27. TALONBRANCH GLADE (Felwood)
28. EVERLOOK (Winterspring)
29. TALRENDIS POINT (Azshara)

ENLACES

1. STORMWIND enlaza con...
- Sentinel Hill
- Darkshire
- Lakeshire
- Booty Bay
- Nethergarde Keep

Tranvía:
- Ironforge

2. DARKSHIRE enlaza con...
- Sentinel Hill
- Stormwind
- Lakeshire
- Nethergarde Keep

3. SENTINEL HILL enlaza con...
- Stormwind
- Darkshire
- Lakeshire
- Booty Bay

4. LAKESHIRE enlaza con...
- Stormwind
- Darkshire
- Sentinel Hill

5. NETHERGARDE KEEP enlaza con...
- Morgan's Vigil
- Darkshire

6. BOOTY BAY enlaza con...
- Darkshire
- Sentinel Hill
- Stormwind

Barco:
- Ratchet

7. MORGAN'S VIGIL enlaza con...
- Nethergarde Keep

8. IRONFORGE enlaza con...
- Stormwind
- Menethil Harbor
- Refuge Pointe
- Thelsamar
- Southshore
- Aerie Peak

Tranvía:
- Stormwind

9. THELSAMAR enlaza con...
- Ironforge
- Menethil Harbor
- Refuge Pointe

10. MENETHIL HARBOR enlaza con...
- Ironforge
- Southshore
- Refuge Pointe
- Thelsamar

Barco:
- Auberdine (teleport)
- Theramore

11. REFUGE POINTE enlaza con...
- Ironforge
- Thelsamar
- Southshore
- Aerie Peak

12. SOUTHSHORE enlaza con...
- Ironforge
- Refuge Pointe
- Chillwind Point
- Menethil Harbor

13. AERIE PEAK enlaza con...
- Southshore
- Refuge Pointe
- Lights Hope Chapel

14. CHILLWIND POINT enlaza con...
- Southshore

15. LIGHTS HOPE CHAPEL enlaza con...
- Aerie Peak

16. AUBERDINE enlaza con...
- Rut Theran Village
- Shrine of Remulos (Moonglade)
- Astranaar
- Stonetalon Peak
- Feathermoon Stronghold
- Theramore Isle
- Talonbranch Glade
- Talrendis Point

Barco:
- Menethil Harbor
- Rut Theran Village

17. RUT THERAN VILLAGE enlaza con...
- Nighthaven
- Auberdine

Barco:
- Auberdine

18. ASTRANAAR enlaza con...
- Auberdine

19. STONETALON PEAK enlaza con...
- Auberdine

20. NIJEL'S POINT enlaza con...
- Theramore Isle

21. THERAMORE ISLE enlaza con...
- Nijel's Point
- Thalanaar
- Auberdine
- Gadgetzan

Barco:
- Menethil Harbor

22. THALANAAR enlaza con...
- Theramore Isle
- Feathermoon Stronghold
- Gadgetzan

23. FEATHERMOON STRONGHOLD enlaza con...
- Thalanaar
- Auberdine

24. GADGETZAN enlaza con...
- Feathermoon Stronghold
- Thalanaar

25. RATCHET enlaza con...

Barco:
- Booty Bay

26. NIGHTHAVEN enlaza con...
- Rut Theran Village

27. TALONBRANCH GLADE enlaza con...
- Auberdine
- Everlook

28. EVERLOOK enlaza con...
- Shrine of Remulos (Moonglade)
- Talonbranch Glade

29. TALRENDIS POINT enlaza con...
- Talonbranch Glade
- Auberdine



Rutas de la Horda

- Ciudad principal
- Poblado
- Poblado neutral
- Ruta aérea
- Ruta en barco
- Ruta en zepelín

KALIMDOR

EASTERN KINGDOMS

NUMERACIÓN DE POBLADOS

(provincia, entre paréntesis)

1. ORGRIMMAR (Durotar)
2. UNDERCITY (Tirisfal Glades)
3. THUNDERBLUFF (Mulgore)
4. RATCHET (The Barrens)
5. BOOTY BAY (Stranglethorn Vale)
6. GROM'GOL (Stranglethorn Vale)
7. CROSSROADS (The Barrens)
8. SUN ROCK RETREAT (Stonetalon Mountains)
9. SHADOWPREY VILLAGE (Desolace)
10. CAMP MOJACHE (Feralas)
11. FREEWIND POST (Thousand Needles)
12. BRACKENWALL VILLAGE (Dustwallow Marsh)
13. GADGETZAN (Tanaris)
14. SPLINTERTREE POST (Ashenvale)
15. ZORAM'GAR OUTPOST (Ashenvale)
16. VALORMOK (Azshara)
17. BLOODVENOM POST (Felwood)
18. NIGHTHAVEN (Moonglade)
19. EVERLOOK (Winterspring)
20. THE SEPULCHER (Silverpine Forest)
21. TARREN MILL (Hillsbrad Foothills)
22. HAMMERFALL (Arathi Highlands)
23. KARGATH (Badlands)
24. RUINS OF THAURISSAN (Burning Steppes)
25. STONARD (Swamp of Sorrows)
26. LIGHTS HOPE CHAPEL (Eastern Plaguelands)

ENLACES

1. ORGRIMMAR enlaza con...
- Valormok
- Bloodvenom Post
- Everlook
- Splintertree Outpost
- Crossroads
- Thunderbluff
- Brackenwall Village
- Gadgetzan

Zepelín:
- Undercity
- Grom'Gol

2. UNDERCITY enlaza con...
- The Sepulcher
- Tarren Mill
- Hammerfall
- Kargath
- Lights Hope Chapel

Zepelín:
- Orgrimmar
- Grom'Gol

3. THUNDERBLUFF enlaza con...
- Crossroads
- Orgrimmar
- Shadowprey Village
- Sun Rock Retreat
- Valormok
- Brackenwall Village
- Camp Mojache
- Freewind Post
- Moonglade

4. RATCHET enlaza con...

Barco:
- Booty Bay

5. BOOTY BAY enlaza con...
- Grom'Gol

Barco:
- Ratchet

6. GROM'GOL enlaza con...
- Stonard
- Kargath
- Booty Bay

Zepelín:
- Orgrimmar
- Undercity

7. CROSSROADS enlaza con...
- Orgrimmar
- Thunderbluff
- Sun Rock Retreat
- Brackenwall Village
- Freewind Post
- Camp Mojache
- Zoram'Gar Outpost
- Splintertree Post
- Valormok
- Bloodvenom Post

8. SUN ROCK RETREA enlaza con...
- Shadowprey Village
- Thunderbluff
- Crossroads

9. SHADOWPREY VILLAGE enlaza con...
- Thunderbluff
- Sun Rock Retreat

10. CAMP MOJACHE enlaza con...
- Thunderbluff
- Crossroads

11. FREEWIND POST enlaza con...
- Gadgetzan
- Thunderbluff
- Crossroads

12. BRACKENWALL VILLAGE enlaza con...
- Orgrimmar
- Thunderbluff
- Crossroads

13. GADGETZAN enlaza con...
- Camp Mojache
- Orgrimmar
- Thunderbluff
- Freewind Post
- Brackenwall Village
- Crossroads

14. SPLINTERTREE POST enlaza con...
- Orgrimmar
- Crossroads
- Zoram'Gar Outpost

15. ZORAM'GAR OUTPOST enlaza con...
- Crossroads
- Splintertree Post

16. VALORMOK enlaza con...
- Orgrimmar
- Crossroads
- Thunderbluff

17. BLOODVENOM POST enlaza con...
- Everlook
- Shrine of Remulos (Moonglade)
- Crossroads
- Orgrimmar

18. NIGHTHAVEN enlaza con...
- Thunderbluff
- Bloodvenom Post

19. EVERLOOK enlaza con...
- Orgrimmar
- Bloodvenom Post
- Shrine of Remulos (Moonglade)

20. THE SEPULCHER enlaza con...
- Undercity

21. TARREN MILL ENLAZA CON...
- Undercity
- Hammerfall

22. HAMMERFALL enlaza con...
- Undercity
- Kargath

23.- KARGATH enlaza con...
- Undercity
- Ruins of Thaurissan
- Stonard
- Grom'Gol

24. RUINS OF THAURISSAN enlaza con...
- Stonard
- Kargath

25. STONARD enlaza con...
- Grom'Gol
- Ruins of Thaurissan
- Kargath

26. LIGHTS HOPE CHAPEL enlaza con...
- Undercity

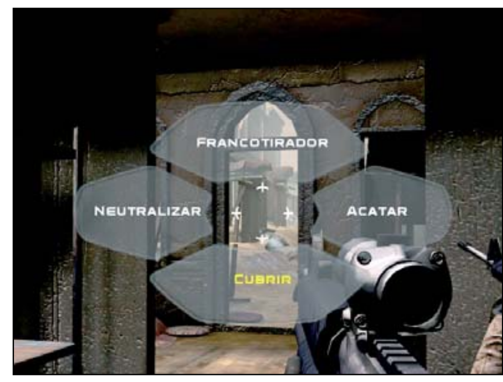
Close Combat: First To Fight

Consejos para los marines de a pie

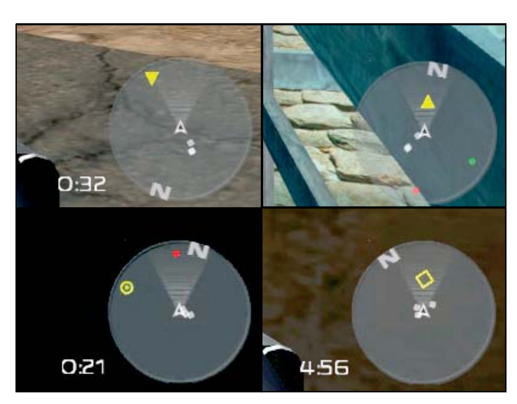
Estaría bien ser uno de esos que pilotan los helicópteros y disparan desde las alturas. Pero no, soldado, te ha tocado liderar una escuadra con los pies en la tierra y si quieres sobrevivir tendrás que seguir estos consejos.



▲ Controla bien a tu equipo, cada uno de tus marines es una pieza valiosa. Si uno cae, cura sus heridas y llama a un sanitario; si le abandonas en combate, o si muere, la misión fracasará. Para mantener a tus soldados vivos no les mandes a una zona insegura, ten cerca el comando “stay/form up” para que tus soldados esperen hasta saber si una zona es segura.



▲ Las órdenes básicas son cuatro. Con cubrir, tus soldados cubrirán una posición, atacando a algún enemigo. Con Neutralizar, tus marines dispararan a destajo. Acatar es para obligar a un enemigo a arrojar las armas. La otra opción es “Toma” o “Toma con granada”, se activa sobre puertas para hacer una entrada al asalto.



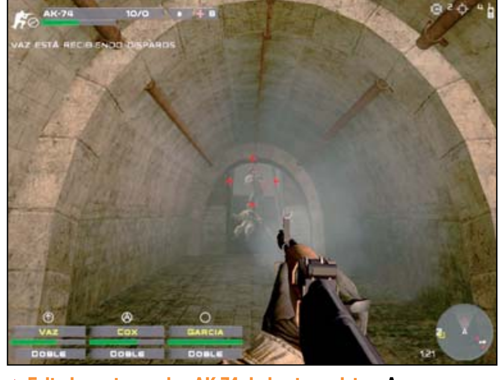
▲ Identifica los objetivos. En tu radar siempre verás una señal amarilla. Si es una flecha con la punta hacia arriba el objetivo a alcanzar está en una posición más elevada. Y lo contrario si la flecha indica hacia abajo. Sin embargo, si la señal amarilla es una diana está en tu misma altura. Si la señal es un cuadrado debes ir a la posición y mantener el control de la zona.



▲ Como jefe de escuadra tu arma principal es una potente M16-A4. Tiene dos posiciones, disparo de precisión y ráfaga de tres disparos. La primera es muy útil, por no decir imprescindible, para terminar con enemigos situados a largas distancias usando la mirilla de precisión. La segunda es la que debes usar en las distancias cortas.



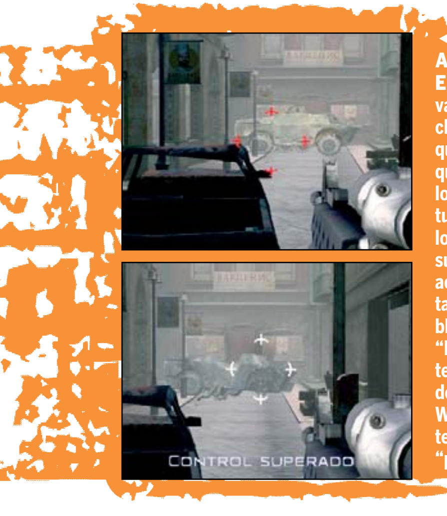
▲ No dispares a enemigos rendidos ni a civiles. Si haces lo primero quebrantarás el código internacional y la misión fracasará. Si asesinas a civiles disminuirá la moral y la disciplina de tus soldados, y se rebajará su rendimiento en combate. Por cierto, cuantos más enemigos consigas que se rindan más puntos, y por tanto medallas, conseguirás.



▲ Evita hacerte con las AK-74 de los terroristas. Aunque es una posibilidad dentro del juego, las armas de los terroristas sólo son buenas en distancias cortas pero apenas llevan munición. Recoge sus armas sólo si has desperdiciado todas las balas de tu M16 reglamentaria.



▲ En espacios abiertos llama al francotirador. No seas tímido, saca el “walki” y pide auxilio de un francotirador aliado. Enseguida verás un punto de color verde en tu radar indicando la posición del “sniper” amigo que se acerca para resolver la situación. Pronto comenzarás a oír el bello sonido del pistón y tendrás un enemigo menos del que ocuparte.



◄ **UTILIZA ATAQUES AÉREOS PARA ENEMIGOS EN CONJUNTO.** Si hay varios radicales atrincherados nada mejor que solicitar un ataque aéreo. Mientras lo haces, mantén a tu equipo a salvo de los disparos y, por supuesto, del ataque aéreo. Si lo que necesitas es librarte de un blindado selecciona “Mortero” del menú contextual emergente. Disfruta de la música celestial de Wagner mientras los morteros se ocupan de tu “problema” de acero.



Stronghold 2

Lucha y administra

Dirigir un feudo en plena Edad Media no es fácil, por eso hemos preparado esta lista de consejos que te ayudarán a mantener a raya a tus campesinos y, llegado el momento, a expandir tus dominios invadiendo otros territorios.



▲ **Coloca tu almacén.** Todos los productos menos la comida acabarán allí, y allí tendrán que ir a dejarlos o recogerlos. Una forma de ganar tiempo es construirlo cerca de las canteras de piedra y de árboles, lo que te permitirá construir más rápido.



▲ **Concentra los edificios** de alimentación alrededor del granero, más o menos con la misma filosofía que usaste para el almacén. Y los edificios de la comida del señor alrededor de la cocina del castillo. Una vez más te servirá para ganar tiempo.



▲ **Vigila tu honor.** Una forma rápida y productiva de aumentarlo es dar distintos tipos de alimentos a tus campesinos. De esa forma matarás dos pájaros de un tiro, aumentarás honor e incrementarás la felicidad de la gente.



▲ **Sal del castillo.** El personaje que representa al señor feudal de tus dominios es una unidad militar muy poderosa, así que no la encierres en el salón a comer. Mándala a la guerra. Si construyes un establo puede incluso montar a caballo y verás cómo hace estragos. Eso sí, ten cuidado que no te lo maten.



▲ **Controla la basura.** Construye los pozos de basura cerca de las zonas con mayor densidad de edificios. Y no hagas uno porque no adelantarás nada. No temas tener muchos. Controlar la suciedad no es difícil, pero que se te vaya de las manos puede resultar un auténtico problema.



▲ **El espacio es limitado.** Muchas veces te encontrarás con que, literalmente, no te caben los edificios en el territorio asignado. En esos casos conviene que seas especialmente escrupuloso en la selección de lo que realmente necesitas y que administres el espacio con cabeza.



▲ **Practica la guerra de guerrillas.** Puede que aún no estés preparado para asaltar el castillo del rival, pero mientras construyes máquinas de asalto puedes mandar soldados a perturbar sus cadenas de producción, matando campesinos y destruyendo edificios. Te garantizamos que es muy molesto.



▲ **Extramuros.** No te obsesiones con tener todos tus edificios dentro de las murallas del castillo porque cometerás un error. Además, te resultará mucho más barato destinar a una porción de tus tropas a proteger las zonas exteriores que construir muros de piedra por todas partes.



¡Esto tiene truco!

¿Problemas? ¿Fases imposibles? ¿Enemigos demasiado duros? Si buscas soluciones imaginativas para los juegos más difíciles siempre puedes hacer uso de un... llamémoslo "camino alternativo". El que te "abren" las pequeñas ayudas, trucos y secretos que te ofrecemos en estas páginas.

B

BROTHERS IN ARMS
Mejora las condiciones...

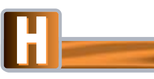


Como siempre que vamos a editar un archivo, te recomendamos que antes hagas una copia de seguridad del mismo.
Busca la carpeta **C:\Documents and Settings\<username>Application Data\Gearbox Software\Brothers In Arms\<nombre-delapartida>.**
Puede que, para hallarla, necesites que Windows posibilite ver carpetas ocultas. Busca y abre con un editor de texto el archivo **Bia.ini.**
Busca la línea **Consolekey=0**, y cambiala a **Consolekey=192**.
Busca ahora la línea **bEnableDebugConsoleAndMenu=False** , y cámbiala por: **bEnableDebugConsoleAndMenu=True**
Ahora, salva el archivo y sal. Abre el juego y graba una partida. En medio del juego, si pulsas la tecla **[º]**, aparecerá la consola de trucos, donde podrás escribir alguno de estos códigos:
- **allweapons:** Recibe al principio todas las armas de la misión.
- **fly:** Para volar...
- **god:** Modo dios.
- **loaded:** Munición a tope.
- **ghost:** Atravesarás paredes.
- **Supersquad:** Tu escuadrón no será dañado y tampoco se quedará nunca sin balas.

Desbloquea todo
Crea un nuevo personaje y ponle como nombre **"BAKERSDOZEN"** (sin las comillas) para que todos los niveles y todos los extras del juego se desbloqueen y aparezcan disponibles.

C

CABALLEROS DE LA ANTIGUA REP. II
La Última Perla
Tras participar en la invasión o la defensa del Palacio Onderon, hallarás un Terminal y para abrirlo deberás adivinar tres números, con una sola oportunidad, pues si te equivocas, quedará permanentemente cerrado. Los códigos son: **66, 45 y 39.**
Dentro del pequeño cuarto que se habrá abierto hay un raro objeto llamado **"La Última Perla"**, un raro cristal para sable de luz con los parámetros: **Daño +2, Ataque +3, y críticos 1-6.**



H

HEARTS OF IRON II
Todo, mucho más fácil

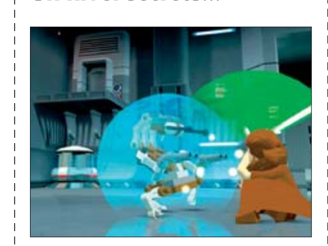


Pulsa la tecla de función **[F12]** y podrás escribir cualquiera de los siguientes códigos:
- **dissent:** Logras el máximo de disensión (no se producirán revueltas internas en tus filas).
- **supplies:** Obtienes tu capacidad máxima de suministros.
- **transports:** Y de transportes.
- **escorts:** Máximo de escoltas.
- **robespierre:** Podrás realizar todas las reformas que desees.
- **nuke:** Obtén la bomba atómica.
- **energy:** Máximo de energía.
- **metal:** El metal que quieras.
- **rubber:** El caucho que desees.
- **money:** El máximo de dinero.
- **oil:** Máximo de combustible.
- **difrules:** Modo dios.
- **nowar:** Termina la guerra.
- **nolimit:** Tropas sin limitación.
- **nofog:** Desaparece la posibilidad de una guerra.
- **showxy:** Te ofrece todas las coordenadas que necesites.
- **fullcontrol:** Activa o desactiva la IA enemiga.
- **neville:** La IA enemiga aceptará todas tus propuestas...



L

LEGO STAR WARS
Un nivel secreto...



Para desbloquear el nivel secreto, tienes que conseguir una calificación de **Jedi Honesto** en cada nivel del juego. Y una vez hayas abierto este nivel secreto, podrás desbloquear a **Darth Vader** y a **un soldado Storm Trouper** si lo superas. Además, también podrás comprar y jugar con la **Princesa Leia**, así como con **un Soldado Rebelde**.
Que La Fuerza te acompañe...

LOS SIMS 2 UNIVERSITARIOS
Códigos variados



Pulsa juntas las teclas **[CTRL] + [SHIFT] + [C]** y tendrás la consola de trucos a tu disposición:
- **move objects on:** Podrás eliminar objetos que antes no podías (cuidado con tus Sims, que el truco no se puede deshacer...)
- **kaching:** 1000 simoleones.
- **intprop censorgridsize 0:** Desaparece la distorsión de la imagen por censura...
- **motherlode:** Serás muy rico con estos 50.000 simoleones...
- **boolprop carsCompact true:** Los coches del vecindario tendrán muchos más detalles.
- **boolProp allow45DegreeAngleOfRotation true/false:** Te permitirá rotar los objetos con un ángulo de 45 grados.

EL TRUCO DEL MES





EMPIRE EARTH II
El Imperio de las Trampas...

En medio de la partida, pulsa [INTRO] para que aparezca la caja de Chat, en la que podrás escribir cualquiera de estos códigos:
- **Loot: Añade 10.000 unidades de cada recurso.**
- **give tech: Añade a tus estadísticas 50 puntos de tecnología.**
- **epoch up: Avanzarás época aún sin cumplir los requisitos.**
- **Convert: Convierte la unidad que tengas seleccionada.**
- **Idontcheat: No te permitirá escribir más códigos de trucos.**
- **Icheat: Te permitirá escribir más códigos de trucos.**
- **play god: Modo dios en el que ni las edificaciones que hayas construído, ni ninguna de tus unidades sufrirá daño alguno.**
- **Punís: Inflige automáticamente 20 puntos de daño a la unidad que tengas seleccionada.**
- **recharge me: Recarga del poder de la unidad seleccionada.**
- **Win: Gana sin más esfuerzos el escenario en que te encuentres en ese momento.**



S

STAR WARS REPUBLIC COMMANDO
La Guerra de las Trampas
En medio de la partida, pulsa **[º]** para que aparezca la consola de trucos, y escribe...
- **Behindview #:** Visión en tercera persona (1, encendida, 0, apagada).
- **Loaded:** Todos los explosivos, munición a tope, y prácticamente, todas las armas secundarias.
- **Allweapons:** Consigue todas las armas principales.
- **Smiteevil:** Destruye a todos los enemigos en pantalla.
- **Blindenemies #:** Los enemigos quedarán cegados (1, encendido, 0, apagado).
- **Deafenemies #:** Y ahora, sordos (1, encendido, 0, apagado).



- **Ghost:** Vuela y atraviesa cualquier superficie.
- **Freezeframe #:** Congelas todo después de # segundos.
- **Playersonly:** Congelas todo, excepto a tu personaje.
- **Allammo:** Consigues 999 unidades de munición.
- **Fly:** Vuela como un pajarillo...
- **Walk:** Tras el truco anterior, éste te pone los pies en la tierra.

» **Thematulaaklives:** Modo dios.
» **Killpawns:** Acaba con otros miembros del Escuadrón Delta.
» **Lockcamera:** Bloquearás la cámara.
» **Invisible #:** Te hace invisible (1, encendido, 0, apagado).
» **Darman:** Al siguiente nivel.
» **Viewself:** Vuelve a tu cuerpo.
» **Setspeed #:** Establece la velocidad del juego que quieras.
» **Setgravity #:** Establece la fuerza de gravedad.
» **Setjumpz #:** Establece la altura máxima a la que saltarás.
» **Statgame:** Te mostrará las estadísticas de tu partida.

SILENT HUNTER III
Más reconocimiento



Con este truco, adquirirás todo el reconocimiento que quieras, con el que luego mejorar tu submarino, o cambiar de nave. Antes de hacer nada, en la partida, tu submarino debe estar en una base, tras una misión.
A continuación, sal del juego, busca y abre la carpeta **"\sh3\data\cfg\careers\"** del juego y busca la carpeta con el nombre de tu partida (el que le dieras). En ella, busca el archivo **Patrols_0.cfg,** haz una copia de seguridad, y ábrelo con un editor de textos. Busca los detalles de tu última misión y cambia la cantidad de reconocimiento **("DeltaRenown")** recibida. Por ejemplo, la línea dice algo como: **DeltaRenown=498.750000,** puedes cambiarlo, a **DeltaRenown=6500.750000**...
Guarda el archivo y reinicia el juego en el que tendrás el reconocimiento que hayas puesto.

SONIC HEROES
La historia definitiva y el equipo de Super Sónic

Acaba el juego con los 4 equipos y logra todas las esmeraldas de Chaos para abrir este modo de historia. Tras jugarlo con los cuatro equipos, contarás con un equipo especial de Super Sónic.

Modo Super Difícil

Obtén una nota A en el ranking de cada escenario con todos los equipos y desbloquearás este durísimo nuevo modo de juego.

Personajes metálicos

Para poder contar con personajes metálicos deberás conseguir los 141 emblemas escondidos por los escenarios del juego.

SPLINTER CELL CHAOS THEORY
Infiltración más sencilla



Para acceder a los trucos, debes abrir, con un editor de textos, el archivo de configuración, que, en Windows XP, está en: **C:\Documents and Settings\All Users\Application Data\Ubisoft\Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory\Profiles\[NOMBRE DE LA PARTIDA]\[NOMBRE DE LA PARTIDA].ini,**
Antes, no olvides hacer una copia de seguridad.
Una vez editado el archivo, sólo tendrás que asignar los trucos a las teclas que quieras, siempre que estas no estén ya asignadas a alguna otra función.
Estos son los trucos que podrás establecer y su efecto:
» **fly:** Flotarás...
» **invisible:** Nadie te podrá ver.
» **invincible:** No morirás.
» **health:** Salud al máximo.
» **ammo:** Máxima munición.
» **summon echeloningredient. efraggrenade:** Te dará una granada de fragmentación.
» **summon echeloningredient. eflashgrenade:** O una bengala.
» **summon echeloningredient. esmokegrenade:** Ahora, te dará una granada de humo.
» **summon echeloningredient. estickycamera:** Toma una cámara.
» **summon echeloningredient. estickyshocker:** Te dará un aparato de descargas eléctricas.
» **summon echeloningredient. ewallmine:** Y una mina de pared.

Así, si quieres asignar a una tecla, por ejemplo, a la **[U]**, que cuando la pulses tengas la máxima munición, tendrás que buscar la letra **"U"** en el archivo de configuración y añadirle, después del signo **"="**, la palabra del código **"ammo"** (sin las comillas). Y así, cualquiera de los otros códigos que te damos.

STOLEN
Enemigos raritos...



Crea un acceso directo al archivo **"stolen.exe"**, en el directorio general del juego. Despliega las propiedades de este acceso directo y en la ventana con el destino del ejecutable, añádele el siguiente parámetro (sin las comillas): **"sendintheclowns"**.
Si lo has hecho bien, los vigilantes en el juego van a estar un poco extraños con inmensos cabezones, grandes pies, y unas vocecillas de lo más pitufantes...

STRONGHOLD 2
Saludos muy especiales



Si pones a tu personaje alguno de estos nombres, lograrás unos saludos muy divertidos...

» **Megalord:** Al comenzar la partida, una extraña voz te dirá: "Saludos, Megalord".
» **Lord Seth:** Ahora, escucharás "Saludos, Lord Seth".
» **Lord Yoshi:** Y ahora, te dirá "Saludos, Lord Yoshi".
» **Flying Poo:** El saludo será "¡Saludos Flying Poooooooo!".
» **Fertile01:** La voz te saludará diciéndote: "Saludos, Fertile01... o como diablos te llames..."
» **Lord Vader:** También la Guerra de las Galaxias tiene su saludo. Si llamas a tu personaje "Lord Vader", el juego te saludará diciéndote: "Saludos, Lord Vader, Obi Wan te ha enseñado bien, pero aún no eres un jedi..."

EL TRUCO DEL LECTOR
LOS SIMS 2
Para ahorrarte unos simoleones...

La trampa que nos cuenta Julio consiste en que siempre que devuelvas cualquier objeto **en el mismo día en que lo compraste,** te será reintegrado todo tu dinero independientemente de las veces que lo hayas usado mientras lo has tenido. Los Sims más pobres pueden pasarse la vida comprando y devolviendo cosas tras usarlas un rato...
De igual forma, compra una estantería y haz que uno de tus Sims la use para estudiar. Interrumpe la acción de modo que el libro que esté leyendo quede en el suelo. Vende la estantería, recibirás todo el dinero que te costó (si lo haces en el mismo día, eso sí) y vuelve a la casa, busca el libro en el suelo... ¡podrás seguir usándolo para estudiar, con el mismo efecto que la estantería!

Julio Chapí (Mazarrón)

S.W.A.T. 4
Trampea en equipo



Haz una copia de seguridad y con un editor de texto, abre el archivo **Swat4.ini** y busca el título **"[Engine.GameEngine]"**. Debajo, hay una línea que pone: **EnableDevTools=False**. Cámbiala a: **EnableDevTools=True.**
Ahora, en cualquier momento del juego, podrás abrir la consola de trucos pulsando la tecla **[º]** y escribir cualquiera de los códigos siguientes, aunque recuerda que sus efectos sólo duran lo que el nivel en curso: tras superar un nivel y pasar al siguiente, deberás volver a escribir el código en la consola de trucos:
» **behindview 1:** Cambia la vista a la tercera persona.
» **behindview 0:** Vuelta a la vista en primera persona.
» **open "nombre del mapa":** Cambia al mapa que quieras.
» **setGravity #:** Establece la fuerza de gravedad que quieras.
» **God:** Modo dios.
» **SetJump #:** Pon la altura máxima a la que podrás saltar.



ZOO TYCOON 2
Para ganar pasta...



Comienza el modo campaña y pulsa a la vez **[Shift]+[4]** para obtener mucho más dinero que el que puedas necesitar. Recuerda no hacer esto si tienes vallas instaladas, o se romperán...
También ganarás un dinerito extra sin recurrir al truco anterior, haciendo que los visitantes del zoo paguen más de una vez la entrada. ¿Que cómo? Pues cogiéndolos y directamente poniéndolos fuera, junto a la puerta del zoo... No, no se quejan y pagan...



Envíanos tus trucos

Si has descubierto algún truco y quieres que lo publiquemos, envíanos un e-mail a codigosecreto@micromania.es o una carta a: CÓDIGO SECRETO. HOBBY PRESS, S.A MICROMANÍA C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.
Si un truco es seleccionado pasarás a formar parte del Tips & Tricks Team y recibirás una camiseta exclusiva.



JUEGOS DE LA 2ª GUERRA MUNDIAL

¡Entra en la Historia!

Estos días se cumple el 60 Aniversario del final de la Segunda Guerra Mundial. ¡Qué mejor homenaje que ponerte en la piel de uno de aquellos héroes que combatieron por la libertad y rememorar las batallas más legendarias de la guerra!

La historia de los videojuegos es también la historia de las grandes ideas que los inspiran. Como es natural los conflictos bélicos siempre están los primeros de la lista cuando se trata de encontrar temas de interés para los jugadores. ¡Pero no es que a los aficionados a los videojuegos nos gusten las guerras! Sencillamente, resulta todo un desafío el poder vivirlas "virtualmente" en el ordenador. ¡Ojalá los políticos hiciesen lo mismo!

SÓLO PARA CEREBRITOS

Hace décadas la Segunda Guerra Mundial se tomaba muy en serio, así que los primeros juegos basados en ella eran sesudos "wargames" y complejos simuladores. SSI, que se estrenó en 1981 con «Computer Bismarck», puso de moda los juegos de guerra, que se jugaban sobre un tablero con casillas hexagonales en donde, por turnos, los jugadores movían sus tropas. Durante la siguiente década SSI lanzó docenas de "wargames", entre los que destacan las sagas de «Panzer General» y «Steel Panthers».

No hay conflicto mejor reflejado en PC que la Segunda Guerra Mundial: estrategia, acción, simulación... ¡Tienes donde elegir!

Durante el reinado de los ocho bit en Europa los más veteranos aún recordarán, seguro que con nostalgia, «The Great Escape» (1986), de Ocean, una videoaventura para Spectrum en la que teníamos que escapar de una prisión nazi. Hace apenas un par de años hemos podido disfrutar de un "remake" en 3D del mismo título, y clónico en lo que se refiere a su argumento, «Prisoner of War».

JUEGOS DE ACCIÓN

Si lo que de verdad te gusta es poder experimentar todas las sensaciones que vivieron los soldados que participaron en la Gran Guerra, coge tu Browning M1918 y prepárate para oír silbar las balas a tu alrededor...

Call of Duty

Desarrollador: Infinity Ward · Distribuidor: Activision · Año: 2003 · Comentado en MM: 106 · Puntuación MM: 95

Mejorando el concepto del «Medal of Honor» original, en «Call of Duty» sólo eres un soldado que combate junto a otros soldados independientes. En tres campañas distintas encarnas a tres personajes en otros tantos frentes: Normandía, Benouville y Stalingrado. Si quieres experimentar visiones distintas de la guerra, es tu juego.

Infomanía

- Estilo: Acción/Aventura
- Cronología: 1943-1945. Varios frentes
- Bandos: Americano, inglés y soviético
- Misiones: 25
- Vehículos: Sólo como artillero
- Multijugador: 32 jug.







EXPANSIÓN



CALL OF DUTY: La Gran Ofensiva

Desarrollador: Gray Matter · Distribuidor: Activision · Año: 2004 · Comentado en MM: 118 · Puntuación MM: 98

Se trata de una revisión completa del juego original, con todo tipo de mejoras gráficas y técnicas, que añade más misiones en las tres campañas originales así como nuevos modos y mapas multijugador.

Medal of Honor: Pacific Assault

Desarrollador: E.A.L.A · Distribuidor: EA Games · Año: 2004 · Comentado en MM: 119 · Puntuación MM: 97

La mayor parte de los juegos basados en la Segunda Guerra Mundial transcurren en el frente europeo. «Medal of Honor: Pacific Assault» te propone algo diferente: viajar al frente del Pacífico y participar en las batallas de Pearl Harbour, Guadalcanal y Tarawa.

En él tienes que explorar junglas, pilotar aviones, disparar la artillería, buscar el apoyo de los compañeros y pedir ayuda al médico cuando te hieran. Y, si tienes suerte, podrás descubrir los objetivos secretos de cada misión. En resumen, un gran juego con un espectacular acabado gráfico y sonoro. Su dificultad es tremenda y además exige un equipo bastante potente.





Infomanía

- Estilo: Acción/Aventura
- Cronología: 1941-1943. El Pacífico
- Bandos: Americano · Misiones: 35
- Vehículos: Sí, avión · Multij.: 32 jug.

Brothers in Arms: Road to Hill 30





Desarrollador: Gearbox · Distribuidor: Ubi Soft · Año: 2005 · Comentado en MM: 123 · Puntuación MM: 95

A veces se olvida que en las guerras luchan hombres: padres, maridos e hijos... que confían sus vidas y sueños a sus camaradas, creando un vínculo especial entre ellos. En «Brothers in Arms» revives las penurias de un grupo de 20 soldados, en 18 misiones tras el desembarco de Normandía. Con un sencillo conjunto de órdenes y un mapa aéreo, has de decidir la mejor estrategia. Es el "shooter" más real y emotivo del momento.

Infomanía

- Estilo: Aventura táctica
- Cronología: 1944. Normandía
- Bandos: Americano
- Misiones: 17
- Vehículos: Sólo artillero
- Multijugador: 2 ó 4 jug.

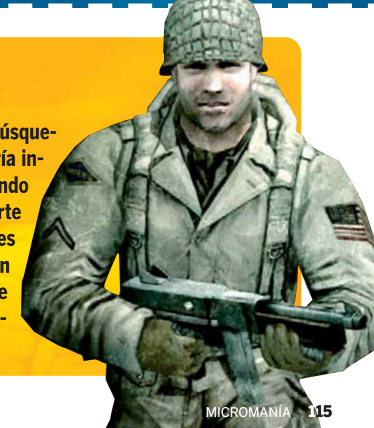
¡SOY PILOTO!
De los tiempos del Spectrum también rescatamos «Dam Busters» (1984), el primer simulador de combate conocido en España. El primero para PC fue «Silent Service», de Micropose, un gran simulador de submarinos. Este género ha dado muchos clásicos, como «B-17 Flying Fortress» y «1942: The Pacific Air War», de MicroProse, la saga «Combat Flight Simulator», de Microsoft, los entrañables «Battle of Britain» y «Secret Weapons of the Luftwaffe», ▶▶

LA GUERRA FANTÁSTICA

De acuerdo, todo eso de ser fieles a la historia y mantener el realismo está muy bien pero, a fin de cuentas, estamos hablando de videojuegos así que, ¿por qué no echarle un poco de imaginación...?

RETURN TO CASTLE OF WOLFENSTEIN nos propone una alternativa macabra: los nazis se han liado a realizar experimentos genéticos y a despertar a los muertos, y ahora tienen todo un ejército de monstruos y zombis a su servicio. ¡Escalofriante!

MORTYR II se centra en la búsqueda de una superarma que podría inclinar la balanza a favor del bando alemán. Cuando logras infiltrarte en el interior de las instalaciones secretas nazis, es el momento en que descubres que el ejército de Hitler tiene todo un arsenal futurista a su disposición...



JUEGOS DE ESTRATEGIA

Nadie pone en duda que los soldados son los que arriesgan directamente sus vidas, pero también es cierto que la tarea de los generales tampoco es manca: ¡de las tácticas que decidan en cada momento dependerá la vida de miles de hombres! ¿Serás capaz de soportar toda esa tensión?

Soldiers: Heroes of World War II

Desarrollador: 1C Company/Best Way · Distrib.: Codemasters · Año: 2004 · Comentado en MM: 115 · Puntuación MM: 80

A lo largo de cuatro campañas, que cubren todos los bandos, debes enfrentarte a todo tipo de misiones de destrucción, aniquilación, asesinato y sabotaje. Manejas a un grupo reducido de tropas y vehículos que deben abrirse paso al abrigo de los edificios y la vegetación. Como punto novedoso puedes tomar el control de una unidad y echar una mano disparando a los malos. El juego tiene un elevado componente de acción, pero no faltan las decisiones tácticas a la hora de mover las tropas y meditar el plan de ataque.

Infomanía

- Estilo: Acción/Acción
- Cronología: Toda la Guerra. En el frente europeo
- Bandos: Británico, alemán, ruso y americano
- Misiones: 30
- Tipos de unidades: Más de 60
- Multijugador: 4 jug.







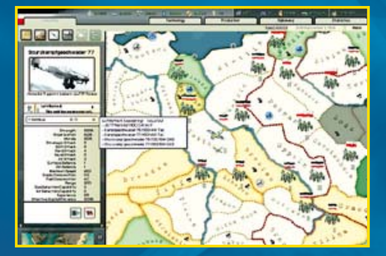
Hearts of Iron II

Desarrollador: Paradox · Distribuidor: Friendware · Año: 2005 · Comentado en MM: 123 · Puntuación MM: 89

No hay otro juego de estrategia más profundo, riguroso y documentado. Controlas el país del planeta que quieras entre 1936 y 1947, lo que incluye la Guerra Civil Española y la Mundial. Siguiendo la tradición de la estrategia más clásica –aunque en tiempo real– controlas la economía, la política, la diplomacia y los ejércitos. No es fácil y gráficamente casi se reduce a pantallas estáticas pero, con perseverancia, verás que es un juego absorbente... y extraordinario.

Infomanía

- Estilo: Estrategia pura
- Cronología: 1936-1947
- Bandos: 175 países
- Misiones: 15
- Tipos de unidades: Más de 100
- Multijugador: 32 jug.





Codename: Panzers. Phase One

Desarrollador: Stormregion/CDV · Distrib.: Zeta Games · Año: 2004 · Comentado en MM: 116 · Puntuación MM: 94

Alístate con las tropas rusas, nazis o aliadas y prepárate a sufrir en la conquista de cada palmo de tierra. Elige bien tus unidades, pues los refuerzos son limitados, y sitúalas adecuadamente y haz ataques coordinados. Si haces bien las cosas ganarás puntos para comprar mejores armas y vehículos. Es, sin duda, uno de los mejores juegos de estrategia táctica que han salido últimamente y ningún aficionado de este género debería perdérselo.





Infomanía

- Estilo: Estrategia táctica
- Cronología: Toda la Guerra. Europa y África
- Bandos: Aliados, alemán y soviético
- Misiones: 30
- Tipos de unidades: Más de 50
- Multijugador: 8 jug.

¿QUÉ PASA CON...?

Crear un juego sobre un conflicto bélico tan documentado, cuando ya está casi todo hecho, es difícil. No es raro que muchos juegos tengan un futuro incierto...

PACIFIC STORM es una mezcla de estrategia, wargame y simulador, con la novedad de que los aviones usarán bombas nucleares y bacteriológicas. Su lanzamiento está previsto para final de año.

WARTIME COMMAND, también llamado «Battlefield Command», se presentó en la feria E3 de hace dos años y, desde entonces, poco más se sabe, aparte de que será un juego de estrategia en tiempo real con un nivel de detalle apabullante.

WWII TANK COMMANDER es un simulador de tanques en el que cruzarás el Rhin a las órdenes de Patton hasta Checoslovaquia. La web oficial dice que sale "el primer trimestre del 2005"...

►► de LucasArts, el cinematográfico «Pacific Strike», de Origin, o los meticulosos «Battle of Britain» y «Reach for the Skies», de la británica Rowan Software. Sin olvidar los primeros intentos de combate online, «Warbirds» y «Aces High».

Conforme los ordenadores crecieron en potencia y memoria pudimos empezar a controlar las batallas mediante un mapa táctico, en donde se puede elegir los objetivos a atacar, las tácticas y los recursos militares. Aquí radica el éxito de clá-

Los nuevos motores 3D consiguen que los juegos de estrategia y simulación sean tan espectaculares como los de acción. ¡Sácale partido a tu tarjeta gráfica!

1944. The Battle of the Bulge

- Desarrollador: Monte Cristo
- Distribuidor: Nobilis Ibérica
- Año: 2005 · Comentado en MM: 125
- Puntuación MM: 76

Infomanía
- Estilo: Estrategia táctica
- Cronología: 1944. Batalla de las Ardenas
- Bandos: Aliados, alemán
- Misiones: 20
- Tipos de unidades: Más de 80
- Multijugador: 4 jug.

En este juego te enfrentas a los últimos meses de la guerra, justo después del desembarco de las tropas aliadas en Normandía y el consiguiente contraataque alemán, rememorando batallas famosas como las de Las Ardenas, Nordwind o Market Garden.
Al igual que suede en «Codename Panzers» o «Soldiers» controlas a un puñado de tropas que debes mover cuidadosamente por el mapa, para evitar emboscadas. Sin embargo, Monte Cristo ha añadido unas cuantas novedades, como la influencia estratégica de la nieve –en verdad, fue vital en los últimos meses de la guerra– así como diversos grados de iniciativa que puedes inculcar a tus unidades. Hay que destacar también, el gran número de documentales, fotos de la época y documentos que acompañan al juego, dotándolo de un inmejorable trasfondo histórico.







Stalingrad

- Desarrollador: DTF Games/1C Company · Distrib.: Planeta DeAgostini Interactive
- Año: 2005 · Comentado en MM: Próximamente

Las misiones de «Stalingrad» son las más fidedignas con la historia. Se centra en la Batalla de Stalingrado: en la primera campaña controlas a los alemanes, en su acometida para tomar la ciudad, mientras que en la segunda ayudas a los rusos a liberarla. Incluye misiones sobre acontecimientos poco conocidos, pero reales, y unidades únicas como el obús experimental Panzerselbstfahrlafette V "Sturer Emil". Utiliza una versión mejorada del motor del clásico «Blitzkrieg», toda una garantía.

Infomanía
- Estilo: Estrategia táctica
- Cronología: 1942. Stalingrado
- Bandos: Ruso y alemán
- Misiones: 36
- Tipos de unidades: Más de 150
- Multijugador: Se incluirá con un futuro parche

JUEGOS DE SIMULACIÓN

Las guerras modernas tienen como escenario también el mar y el cielo, así que si quieres marcar la diferencia con las batallas en tierra, ponte a los mandos de un avión o de un submarino... ¡Más variedad, imposible!

Pacific Fighters

- Desarrollador: Maddox · Distribuidor: UbiSoft
- Año: 2004 · Comentado en MM: 119
- Puntuación MM: 87



Para experimentar las sensaciones que vivían los pilotos aéreos hace 60 años la mejor opción es «Pacific Fighters». Es una versión mejorada de «IL-2 Sturmovik», ambientada en la Guerra del Pacífico. Funciona como expansión o como juego individual y no hace falta ser un experto para disfrutarlo.

Infomanía
- Estilo: Combate y bombardeos
- Cronología: Guerra del Pacífico
- Bandos: Americano, japonés, británico y australiano
- Misiones: 16
- Tipos de aviones/submarino: Más de 40
- Multijugador: 128 jug.

Silent Hunter III

- Desarrollador: Ubi Soft · Distrib.: UbiSoft
- Año: 2005 · Comentado en MM: 125
- Puntuación MM: 95



Lucha desde uno de los cuatro tipos de submarinos U-boat de la armada alemana, en 40 configuraciones distintas. Su nivel de dificultad es ajustable: ¡Puedes jugarlo casi como un arcade o como el simulador más realista! «Silent Hunter III» incorpora el generador de agua virtual más potente: ¡nunca has visto olas más reales! Buenos gráficos, varios modos multijugador, incluida la campaña, misiones históricas y un buen precio. Irresistible.

Infomanía
- Estilo: Combate naval
- Cronología: 1939-1944. El Atlántico
- Bandos: Alemán
- Misiones: Más de 20
- Tipos de aviones/submarino: 40
- Multijugador: 8 jug.

sicos como «Overlord» (1994), de Rowan, o «IL-2 Sturmovik» (2001), de Maddox.

Aunque la simulación no pasa por su mejor momento últimamente hemos disfrutado con «Pacific Fighters» y «Silent Hunter III», y en breve llegarán un par de juegos sobre la Batalla de Inglaterra.

LA ESTRATEGIA

Como hemos visto, durante años la estrategia por turnos reinó a sus anchas, con la inclusión del juego online en títulos como «Axis & Allies», de Hasbro. Pero la llegada de «Command & Conquer» (1995) puso de moda la estrategia en tiempo real. Los motores 3D mejoraron la calidad gráfica de este tipo de juegos, atrayendo a un mayor número de usuarios. «Close Combat» (1996), de Microsoft, exploró nuevos terrenos al centrar la atención en las unidades individuales, que debían avanzar paso a paso y cubrirse unas a otras. La saga «Commandos», de Pyro, explotó aún más esta idea al centrarse en el con- ▸▸

EDICIONES ESPECIALES

Bien porque eres un coleccionista empedernido, bien porque no los pudiste disfrutar en el momento en que aparecieron en el mercado, déjanos que te recomendemos estas ediciones especiales de algunos estupendos juegos de guerra:

ACCIÓN

MEDAL OF HONOR. ALLIED ASSAULT DELUXE: el clásico que inauguró la acción bélica en primera persona, viene en esta edición junto a su expansión «Spearhead», la banda sonora, guías estratégicas, y un CD con material extra.

BATTLEFIELD 1942. ANTHOLOGY: Revolucionó la acción multijugador y ahora lo tienes en un pack con sus dos expansiones: «The Road to Rome» y «Secret Weapons of WWII».

ESTRATEGIA

COMMANDOS SAGA: Es el juego español más conocido en el mundo y una de las mejores trilogías que han llegado a los ordenadores. Consigue los tres clásicos por menos de 30 euros.

COMBAT MISION ANTHOLOGY: Tres de los mejores juegos de estrategia, «Combat Mission: Barbarossa to Berlin», «Combat Mission: Beyond Overlord» y «Combat Mission: Afrika Korps», que garantizan meses de diversión.

ELIGE TU JUEGO IDEAL DE LA

	ACCIÓN					
	CALL OF DUTY	CALL OF DUTY: LA GRAN OFENSIVA	MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT	BROTHER IN ARMS	SOLDIERS: HEROES OF WWII	CODENAME: PANZERS PHASE ONE
TIPO	Juego	Expansión	Juego	Juego	Juego	Juego
PRECIO	29.95 €	29.95 €	49.95 €	44.95 €	44.95 €	39.95 €
DISPONIBLE	PC	PC	PC	PC, Xbox, PS2	PC	PC
PEGI	16+, violencia	16+, violencia	16+, violencia	16+, violencia, lenguaje soez	12+, violencia	12+
INFORMACIÓN	www.callofduty.com	www.callofduty.com	www.eagames.com	www.brothersinarmsgame.com	http://es.codemasters.com	www.zetamultimedia.com
REQUISITOS MÍNIMOS	Pentium III 600 MHz, 128 MB, tarjeta 3D 32 MB, 1.4 GB disco duro	Pentium III 800 MHz, 128 MB, tarjeta 3D 32 MB, 1.1 GB disco duro	Pentium 4 1.5 GHz, 256 MB, tarjeta 3D 64 MB, 3 GB disco duro	Pentium III 1 GGz, 512 MB, Tarjeta 3D 32 MB, Windows 2000/XP, 5 GB disco duro	Pentium III 1GHz, 256 MB, tarjeta 3D 32 MB, 300 MB disco duro	Pentium III 750 MHz, 256 MB, tarjeta 3D 32 MB, 3 GB disco duro
IDIOMA	Español (texto y voces)	Español (texto y voces)	Español (texto) e Inglés (voces)	Español (texto y voces)	Español (texto) e Inglés (voces)	Español (texto y voces)
GÉNERO	Acción	Acción	Acción	Acción	Estrategia tiempo real	Estrategia tiempo real
ESTILO	Acción/Aventura	Acción/Aventura	Acción/Aventura	Aventura/Táctica	Estrategia táctica/Acción	Estrategia táctica
PERIODO HISTÓRICO	1944. Varios frentes europeos	1944. Varios frentes europeos	1941. Pacífico	Normandía 1944	Toda la guerra. Europa	Toda la guerra. Europa y África
BANDOS CONTROLABLES	Americano, inglés y ruso	Americano, inglés y ruso	Americano	Americano	Británico, alemán, ruso y americano	Aliado, alemán y ruso
CONTROL RECOMENDADO	Teclado/ratón	Teclado/ratón	Teclado/ratón	Teclado/ratón	Ratón	Ratón
PERSPECTIVA	Primera persona	Primera persona	Primera persona	Primera persona	Tercera persona	Tercera persona
ENFOQUE	Individual	Individual	Individual	Individual	Individual/Multijugador	Individual/Multijugador
DESARROLLO	Lineal/abierto	Lineal/abierto	Lineal	Lineal	Lineal	Lineal
DIFICULTAD	Moderada	Elevada	Muy elevada	Elevada	Normal	Elevada
TIEMPO DE APRENDIZAJE	10 minutos	5 minutos	10 minutos	10 minutos	30 munutos	30 minutos
NÚMERO DE MISIONES	25	13	35	18	30	30
MODOS DE JUEGO INDIVIDUAL	1	1	1	1	2	3
MODOS MULTIJUGADOR	5	9	3	1	1	5
DURACIÓN	12-15 horas	8-10 horas	12-15 horas	10-15 horas	12-15 horas	15-20 horas
JUGADORES MULTIJUGADOR	32	32	32	2 o 4	4	8
TIPO DE UNIDADES CONTROLABLES	Personaje	Personaje	Personaje	Personaje	Soldados, barcos y vehículos	Soldados, barcos, vehículos y aviones
NÚMERO DE ARMAS	21	22	Más de 10	18	Más de 40	Más de 30
CONTROL DE VEHÍCULOS	Sólo artillero	Sí (tanque)	Sí (avión)	Sólo artillero	Sí	Sí
IMPORTANCIA DEL ARGUMENTO	Moderada	Moderada	Moderada	Muy elevada	Escasa	Escasa
ACCIÓN						
BOTS	Sí	Sí	Sí	Sí	---	---
COMBATE COOPERATIVO EN JUEGO INDIVIDUAL	Sí	Sí	Sí	Sí (4 soldados)	---	---
PRESENCIA DE SCRIPTS	Abundante	Abundante	Abundante	Muy abundante	---	---
ÓRDENES A COMPAÑEROS	No	No	Sí (limitado)	Sí	---	---
ESTRATEGIA						
GESTIÓN DE RECURSOS	---	---	---	---	No	No
ÁRBOL TECNOLÓGICO	---	---	---	---	No	No
INFLUENCIA DEL TERRENO	---	---	---	---	Muy elevada	Muy elevada
TIPOS DE UNIDADES	---	---	---	---	Más de 60	Más de 50
SIMULACIÓN						
NÚMERO DE AVIONES/SUBMARINOS	---	---	---	---	---	---
MAPA TÁCTICO	---	---	---	---	---	---
CABINA VIRTUAL	---	---	---	---	---	---
ÓRDENES A COMPAÑEROS	---	---	---	---	---	---
VALORACIÓN						
REALISMO	7	7	8	8	5	6
CALIDAD GRÁFICA	8	8	9	9	8	7
CALIDAD SONORA	8	9	9	9	7	7
JUGABILIDAD	8	8	8	9	7	8
CALIDAD/PRECIO	9	9	8	8	7	8

NUESTROS JUEGOS FAVORITOS

Hay tantos títulos centrados en el conflicto bélico más grande de la Historia que resulta complicado elegir sólo tres. Aún así, nos quedamos con uno de cada género... ¡uf, qué difícil!

» **BROTHERS IN ARMS** hace que se nos salten las lágrimas cuando un compañero cae. El doblaje ayuda a identificarnos con ellos, y la posibilidad de dar órdenes ofrece un control total sobre las misiones. Quizá la intensidad no se mantiene tan continuamente como en otros títulos, vale pero... ¡es tan emocionante!

» **CODENAME: PANZERS. PHASE ONE** nos gusta porque tiene una gran variedad de tropas y vehículos, lo que permite aplicar un montón de tácticas diferentes para superar cada nivel. El juego además muy dinámico. Además la recreación de cada unidad y de todos los factores que estratégicos es fidedigna.

» **PACIFIC FIGHTERS** es un simulador brillante. Volar sobre islas paradisíacas tiene su encanto y aún más bombardear los portaaviones enemigos esquivando la artillería.

SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

ESTRATEGIA			SIMULACIÓN	
HEARTS OF IRON II	1944: THE BATTLE OF THE BULGE	STALINGRAD	PACIFIC FIGHTERS	SILENT HUNTER III
Juego	Juego	Juego	Juego	Juego
44.95 €	34.95 €	19.95 €	19.95 €	19.95 €
PC	PC	PC	PC	PC
3+	12+	12+	12+	7+
www.paradoxplaza.com	www.battleofthebulgegame.com	www.stalingrad-game.com/en	www.pacific-fighters.com/en/pacific.php	www.silent-hunteriii.com
Pentium III 450 MHz, 128 MB, tarjeta 3D 4 MB, 900 MB disco duro	Pentium III 1GHz, 256 MB, tarjeta 3D 64 MB	Pentium III 500 MHz, 128 MB, tarjeta 3D 8 MB	Pentium III 1GHz, 512 MB, tarjeta 3D 64 MB, 1.2 GB disco duro	Pentium 4 1.5 GHz, 512 MB, tarjeta 3D 64 MB, 2.8 GB disco duro
Español (texto)			Español (texto) e Inglés (voces)	Español (texto) e Inglés (voces)
Estrategia tiempo real	Estrategia en tiempo real	Estrategia en tiempo real	Simulación	Simulación
Estrategia pura	Estrategia táctica	Estrategia táctica	Combate y bombardeos	Combate naval
1936-1947	1944. Batalla de las Ardenas	1942. Stalingrado	Guerra del Pacífico	1939-1944. Europa y África
175 países	Aliado y alemán	Ruso y alemán	Amer., japonés, británico y australiano	Alemán
Ratón	Ratón	Ratón	Joystick	Joystick
Aérea	Tercera persona	Tercera persona	Primera/Tercera Persona	Primera/Tercera Persona
Individual	Individual/Multijugador	Individual	Individual/Multijugador	Individual/Multijugador
Abierto	Lineal	Lineal	Abierto	Abierto
Muy elevada	Elevada	Elevada	Normal	Elevada
2 horas	30 munutos	30 minutos	1 hora	1 hora
15	20	43	16	Más de 20
2	1	1	3	2
2	3	Se incluirá con un futuro parche	Más de 5	2
40-50 horas	15-20 horas	25-30 horas	20-25 horas	25-30 horas
32	4	0	128	8
Tropas	Soldados, barcos, vehículos y aviones	Soldados, barcos, vehículos y aviones	Aviones	Submarinos
No especificado	No especificado	No especificado	No especificado	Más de 5
Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Elevada	Moderada	Elevada	Escasa	Escasa
---	---	---	---	---
---	---	---	---	---
---	---	---	---	---
---	---	---	---	---
Sí	No	No	---	---
Sí	No	No	---	---
No	Elevada	Moderada	---	---
Más de 100	Más de 80	Más de 150	---	---
---	---	---	Más de 40	40
---	---	---	Sí	Sí
---	---	---	Sí	Sí
---	---	---	Sí	Sí
8	6	7	7	7
2	7	6	7	8
5	7	6	7	8
6	7	6	8	7
6	7	7	9	9

Y ADEMÁS...

Hay muchos más juegos basados en la Segunda Guerra Mundial que siguen en el mercado. Aquí te los recordamos todos para que los tengas en cuenta.

ACCIÓN

- Hidden & Dangerous 2. Fight For Freedom
- Hidden & Dangerous 2. Sabre Scuadron (Expansión)
- Day Of Defeat



ESTRATEGIA

- War Times
- Frontline: Attack
- D-Day
- Desert Rats Vs Afrika Korps
- Combat Mission 3: Africa Korps
- WWII Frontline Command
- Blitzkrieg: Burning Horizon (Expansión)
- Blitzkrieg: Rolling Thunder (Expansión)



- Silent Storm
- Axis & Allies
- Sudden Strike

SIMULACIÓN

- Il-2 Sturmovik Forgotten Battles
- Combat Flight Simulator 3
- Enigma: Rising Tide



▶▶ trol de sólo cuatro o cinco soldados, con habilidades diferentes.

Siguiendo con la estrategia de las grandes batallas, títulos como «Sudden Strike» (2000), inspirado en el desembarco de Normandía, y «Combat Mission», fueron un puente entre la vieja y la nueva escuela.

La tendencia actual es a controlar grupos reducidos de tropas que se aprovechan de la cobertura del terreno y los edificios para tender emboscadas al enemigo. «Blitzkrieg», en 2003, abrió brecha y después le han seguido éxitos como «Codename: Panzers» y «Soldiers. Heroes of WWII». En estas páginas analizamos sus sucesores: «1944. The Battle of the Bulge» y «Stalingrad». No obstante los turnos siguen teniendo su presencia gracias a los magníficos «Heart of Iron».

ACCIÓN SIN TREGUA

El otro género que nos queda por revisar es la acción. Al principio las máquinas recreativas llevaban la voz cantante, con arcades en los que manejabas aviones que destruían a miles de enemigos, como «1942», de Capcom, del año 1984.

Todo cambió al aparecer «Wolfenstein 3D», de id, el precursor de «Doom», que por primera vez nos ponía en las botas de un soldado que luchaba contra los nazis.

«Hidden & Dangerous», de Illusion Softworks (1999), marcó un hito al reinventar la acción táctica en primera persona. «Battlefield 1942» se convirtió en el primer juego multijugador masivo basado en la Gran Guerra. El estreno de «Salvar al Soldado Ryan» dio una nueva perspectiva al drama humano de la guerra que se refleja en títulos donde el argumento juega un papel vital: «Medal of Honor», «Call of Duty», y «Brothers in Arms».

Cierto es que las bombas callaron ya hace 60 años, pero el filón no parece agotarse y se preparan nuevos juegos. Es, sin duda, una buena forma de no olvidar lo ocurrido para que no vuelva a repetirse. ¿Guerras? Sólo en el PC, gracias... ■ J.A.P.

Y PARA EL FUTURO...

Si pensabas que la Segunda Guerra Mundial no daba para más... aún te queda echar un vistazo a los juegazos que aún están en fase de desarrollo...

ACCIÓN

Call of Duty 2

Desarrollador: Infinity Ward Distribuidor: Activision España Lanzamiento: Otoño 2005



Infomanía

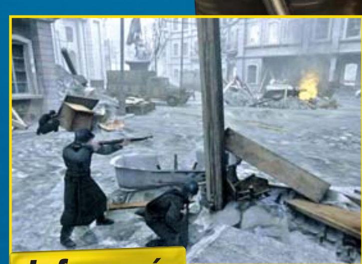
Cronología: 1941-1945
Bandos: Americano, inglés y ruso
Estilo: Acción táctica Multijugador: Sí

Vete pensando en adquirir un camello a buen precio, porque esta vez nos vamos a África! Efectivamente, el continente africano es el nuevo escenario de «Call of Duty 2», aunque no el único, pues también te vas a dar un buen "paseo" por los frentes ruso y francés.
El nuevo motor gráfico va a ser aún más realista, y además, los soldados serán mucho más listos que nunca: tendrán más de 700 líneas de diálogo, que elegirán en función de la situación. Añade un desarrollo nada lineal, y tendrás uno de los juegos más prometedores del 2005.

Commandos: Strike Force

Desarrollador: Pyro Studios Distribuidor: Eidos Lanz.: Junio 2005

Ya casi lo tenemos aquí pero estamos impacientes. ¡Un «Commandos» en primera persona! Se pasa a la acción, sí, pero conserva el espíritu de la célebre serie de estrategia. Podrás controlar tres personajes con habilidades exclusivas: un francotirador, un boina verde y un espía. A veces, sólo, otras coordinando a dos de ellos y, en otras, a los tres. Las misiones tendrán objetivos primordiales y secundarios, y no se resolverán de manera lineal, sino que serás tú quien decida qué táctica adoptar y en qué orden vas a cumplir cada objetivo de la operación.



Infomanía

Cronología: Toda la guerra
Bandos: Aliado Estilo: Acción táctica
Multijugador: Sí

ESTRATEGIA

Codename Panzer Phase Two

Desarrollador: Stormregion/CDV Distribuidor: Por determinar Lanzamiento: Junio 2005

Stormregion está dispuesta a cubrir todos los frentes de la guerra. En este segundo juego de la trilogía se estrenan los italianos y los yugoslavos. No te pierdas los nuevos niveles de conquista de fortalezas, y modos multijugador con dos equipos cooperativos.



Infomanía

Cronología: Toda la Guerra Bandos: Aliado, alemán, italiano y yugoslavo
Estilo: Estrategia táctica Multijugador: Sí

Wars Leaders: Clash of Nations

Desarrollador: Enigma/CDV Distribuidor: Zeta Games Lanzamiento: 2006

El grupo español de programación Enigma nos propone un juego de estrategia total –con política, diplomacia, economía y guerra-, en el que tendremos que ponernos bajo la piel de los mismísimos Roosevelt, Churchill y Stalin.

War Front: Tuning Point

Desarrollador: Digital Reality/CDV Distribuidor: Zeta Games Lanzamiento: Finales 2005

Si Hitler hubiese sido asesinado durante los primeros días de la guerra, ¿qué podría haber pasado? ¿Habrían sido diferentes las tácticas del ejército alemán? «War Front: Turning Point» nos lo contará a final de año...

SIMULACIÓN

Panzer Elite Action

Desarrollador: JoWooD
Distribuidor: Nobilis Ibérica
Lanzamiento: Noviembre 2005

Calza las botas de tres comandantes de distintos ejércitos y maneja uno de esos monstruos de treinta toneladas: ¡tanques! a lo largo de 18 misiones diferentes y divertidísimas partidas online contra 32 jugadores. ¡Menuda locura!



Infomanía

Cronología: Toda la guerra
Bandos: Americano, ruso y alemán
Estilo: Combate de tanques
Multijugador: Sí



Infomanía

Cronología: 1940. La Batalla de Inglaterra
Bandos: Británico y alemán
Estilo: Combates aéreos
Multijugador: Sí

Battle of Britain II. Wings of Victory

Desarrollador: GMX Media
Distribuidor: Por confirmar Lanzamiento: 2005

Una nueva vuelta de tuerca a la batalla aérea más decisiva de la contienda. Campañas dinámicas, efectos visuales nunca vistos, y una cabina virtual en donde casi puedes "tocar" los mandos y botones son algunas de las novedades prometidas. Aún toca esperar...

Heroes of the Pacific

Desarrollador: IRGurus Distribuidor: Codemasters Lanzamiento: Verano 2005

Si la simulación te impone respeto, «Heroes of the Pacific» nos propondrá un control arcade para combatir en batallas de 150 aviones, sin leerte el manual... Se trata de un juego en el que estarás dentro de una cabina, sí, pero cuyo estilo de juego, estará bastante más simplificado que en los simuladores de vuelo, aunque mantendrá los fundamentos básicos del combate aéreo.

Completa tu colección de Micromanía

Consigue ahora tus Números Atrasados en www.hobbypress.es/atrasados



En este nº: • Spiderman 2 (Reportaje) • Reportaje Especial E3 2004 • Hitman Contracts (Rev. y Solución) • UEFA Euro 2004 (Rev.) • Manhunt (Rev.) • Perimeter (Rev.) • Driv3r (Prev.)...

Y en los CDs: 7 DEMOS JUGABLES (Hitman Contracts, Ground Control II...)



En este nº: • Sacred (Reportaje) • NFS Underground 2 (Report.) • True Crime, Streets of L.A. (Rev. y Lupa) • Ground Control II (Rev. y Lupa) • Thief. Deadly Shadows (Rev. y Solu.) • Juiced (Prev.)...

Y en el DVD: HITMAN. NOMBRE EN CLAVE 47 (JUEGO COMPLETO) Y 12 DEMOS JUGABLES



En este nº: • Los Sims 2 (Reportaje) • World of Warcraft (Report.) • Sacred (Review) • Doom 3 (Prev.) • Joint Operations (Rev. y Lupa) • True Crime (Sol.) • Soldiers: Heroes of WWII (Rev.)...

Y en el DVD: RED FACTION (JUEGO COMPLETO) 12 DEMOS JUGABLES Y REPORT. DRIV3R



En este nº: • Doom 3 (Review y Lupa) • ESDLA: La Batalla por la Tierra Media (Reportaje) • Codename: Panzers (Review) • Catwoman (Review) • MOH: Pacific Assault (Preview) • Los Sims 2 (Prev.)...

Y en el DVD: CARMAGEDDON TDR 2000 Y S.W. GALAXIES (2 JUEGOS COMPLETOS) y 7 DEMOS J.



En este nº: • Quake IV (Reportaje) • Splinter Cell Chaos Theory (Reportaje) • Rome: Total War (Review) • Los Sims 2 (Review) • FIFA 2005 (Review) • Leisure Larry: Magna Cum Laude (Prev.)...

Y en el DVD: STARTOPIA (JUEGO COMPLETO) 15 DEMOS JUGABLES Y MÁS DE 2.500 TRUCOS



En este nº: • Prince of Persia 2(Reportaje) • Caballeros de la Antigua República II (Reportaje) • NFS Underground 2 (Review) • L.S. Larry (Review) • Vampire. The Masquerade Bloodlines (Preview)...

Y en el DVD: GROUND CONTROL (JUEGO COMPLETO)+ su expansión, Y 10 DEMOS JUGABLES.



En este nº: • Half-Life 2 (Review) • City of Heroes (Reportaje) • Pro Evolution 4 (Rev.) • Medal of Honor. Pacific Assault (Review) • Prince of Persia 2 (Review) • Alejandro Magno (Preview)...

Y en el DVD: THE GLADIATORS (JUEGO COMPLETO) Y 15 DEMOS JUGABLES.



En este nº: • Imperivm III (Reportaje) • 2004: Un año de juegos (Reportaje) • Vampire. Bloodlines (Rev.) • The Chronicles of Riddick (Review) • Sid Meier's Pirates! (Review) • Second Sight (Prev.)...

Y en el DVD: BLADE THE EDGE OF DARKNESS (JUEGO COMPLETO) Y 12 DEMOS JUGABLES.



En este nº: • Age of Empires III (Reportaje) • Battlefield 2 (Reportaje) • Imperivm III (Review) • EverQuest II (Review y Lupa) • Splinter Cell Chaos Theory (Prev.) • World of Warcraft (Preview)...

Y en el DVD: RING II (JUEGO COMPLETO) Y LAS 10 MEJORES DEMOS JUGABLES.



En este nº: • Imperial Glory (Prev.) • World of Warcraft (Review y Lupa) • Caballeros... II (Review)...

Especial 20 Aniversario: • Regalo del nº 1 de Micromanía de la segunda época (1988).

Y en el DVD: BLOOD OMEN 2 (JUEGO COMPLETO) Y LAS 10 MEJORES DEMOS JUGABLES.



En este nº: • Splinter Cell Chaos Theory (Review) • Commandos Strike Force (Reportaje) • Brothers in Arms (Rev.) • G.T.R. (Review) • Los Sims 2 Universitarios (Review) • Juiced (Preview) • S.W.A.T. 4 (Preview)...

Y en el DVD: ECHELON (JUEGO COMPLETO) Y LAS 12 MEJORES DEMOS JUGABLES.



En este nº: • Call of Duty 2 (Reportaje) • GTA San Andreas (Reportaje) • Empire Earth 2 (Rev.) • S.W. Republic Commando (Review) • S.W.A.T. 4 (Rev.) • Cossacks II (Review) • Stronghold II (Preview)...

Y en el DVD: CONFLICT DESERT STORM (JUEGO COMPLETO) Y LAS 8 MEJORES DEMOS JUGABLES.

Para conseguir tus números atrasados

- Entra en www.hobbypress.es/atrasados
- Elige los ejemplares que desees
- Recíbelos en tu domicilio al precio de portada (3,99 €)+ gastos de envío

• Oferta válida hasta fin de existencias • Sólo están disponibles los 12 últimos números
• Gastos de envío: 1 € por ejemplar • Forma de pago: tarjeta de crédito • No se aceptan pedidos fuera de España

De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Los Vascos nº 17, 28040 Madrid.

Y además, ¡Pide tu archivador!

Si quieres tener todos tus ejemplares a mano, consigue tu archivador por sólo 9 €
(gastos de envío incluidos)



La Nueva Comunidad

¡Bienvenido! Has llegado al paraíso de los juegos, al nirvana de los géneros, a la posada del guerrero... el lugar donde tú mandas y eres el rey. Pide y se te dará. Pregunta y serás contestado. Tuya es esta sección y para ti se mantiene viva. Olvida tus preocupaciones y disfruta de tus juegos favoritos, como siempre soñaste...

Síguele la pista

¡Silencio! Se rueda

» ACTUALIDAD » NUEVAS IDEAS » «THE MOVIES»



» *¿Serías capaz de acometer un proyecto cinematográfico con éxito?* **En «The Movies», pronto tendrás la oportunidad de hacerlo, ya que este proyecto de Peter Molyneux abre un universo prácticamente inexplorado en la estrategia. Ya te hemos contado algunas cosas del juego y no es casualidad que esté en nuestra lista Los Más Esperados. Pero, ahora, ya sabemos que estará centrado en el trato con las estrellas, los actores y los directores, a los que tendrás que convencer para que hagan su trabajo de la manera que tú quieres concediéndoles algún capricho a cambio. Y todo ello sin olvidarte de construir decorados, invertir en tecnología y hacer que tu estudio sea rentable.**

Más información en: *www.lionhead.com*

Estrategia

Gestión, organización, análisis, administración, táctica... estrategia. ¿Te parecen palabras aburridas? Pues entonces te has equivocado de sección, amigo, porque éste es el sancta-sanctorum de los estrategas y nosotros nos las gastamos así.

Pregúntaselo a Sid

» COMUNIDAD » PREGÚNTASELO A SID MEIER

Para los que no lo sepáis, Sid Meier es uno de los grandes gurús de la industria del videojuego. Entre otros, desarrolló el que es, sin duda, el mejor juego de construcción de imperios y, probablemente, uno de los diez mejores juegos de la historia. Estamos hablando, claro, de la saga «Civilization».

A disposición de los fans

Bueno, pues si alguna vez has soñado con dirigirte a él personalmente –y no tienes la suerte de nuestro director que puede hacerlo todos los años en el E3–, en la web de su compañía tienes el apartado "Ask Sid", en el que el "tío" Meier contesta cada cierto tiempo a las preguntas que los aficionados le van formulando a través del correo electrónico.



▲ Sid Meier es uno de los mayores talentos creativos de la industria pero siempre ha mantenido un vínculo con sus fans.



▲ En la web de Firaxis podrás recordar sus juegos, ver las respuestas que da el propio Sid y preguntarle tú mismo.

En esta primera entrega Sid Meier ha escogido preguntas para todos los gustos y no necesariamente centradas en sus últimos juegos, tal y como cabría esperar. Entre otras cosas, confiesa que sus juegos favoritos no pertenecen a ningún género en concreto y que es capaz de estarse horas y horas jugando con un título que le interese; que de momento no ha pensado en hacer una continuación de «Alpha Centauri», que no puede soltar prenda de «Civilization IV» y que muchas de las bromas incluidas en «Pirates!», a las que los fans les buscan significados ocultos, no son más que el producto del "extraño sentido del humor que se te queda después de trabajar 18 horas al día durante un mes".

En fin, que ahí tienes a uno de los grandes de la industria para que le preguntes lo que quieras.

MÁS INFORMACIÓN EN: *http://www.firaxis.com/community/asksid.php*

Síguele la pista

Una base en medio de ningún sitio

» DESCARGAS » MODS » «EVIL GENIUS»

» *Si necesitas llevar a cabo nuevas villanías con tu genio del mal* **y no sabes cómo, no le des más vueltas y bájate las modificaciones que la superpoblada comunidad de seguidores del juego está creando. «Artic Base», por ejemplo, es un mod que convierte el escenario Isla 1 en una base en de hielo, donde emplazar tu base secreta... ¡Que no vaya a creerse el bueno Super-man que el Ártico es para él solito!**

Lo encontrarás en: *http://www.evilgeniuschat.com/viewtopic.php?p=100083#100083*

Muérete de miedo

Pelis de terror de los Sims

» COMUNIDAD » CORTOS DE «LOS SIMS 2»

» *Cuidadín porque esto va de miedo,* **así que si eres aprensivo deja de leer. El asunto es que hace unas semanas, desde la web oficial de «Los Sims 2» se convocó un concurso para montar pequeños cortos de terror de dos minutos de duración con el editor de pelis del juego. Ya se ha fallado el ganador y los "accesits", que puedes contemplar en la dirección web que te indicamos a continuación.**

Lo cierto es que, visto lo visto, tenemos que reconocer que algunos de los fans de este juego son auténticos cineastas en potencia. ¡Ya verás, ya!



Lo encontrarás en: *http://thesims2.ea.com/contests/horror_movie.php*

¿Quieres participar?

■ Envíanos un e-mail con todo lo que te interesa a lacomunidad@micromania.es o una carta a: LA COMUNIDAD. HOBBY PRESS, S.A MICROMANÍA C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.
■ Entrarás en el sorteo de 10 camisetas exclusivas.

Aventura

Este es el club de los aventureros y si eres un devorador de buenas historias, con tu ingenio y nuestra ayuda conseguirás seguir la pista a esos enigmas que te traen de cabeza.

Vienen pegando fuerte

» ACTUALIDAD » LA AVENTURA CON OTROS GÉNEROS

Ahora que los ordenadores han dejado en un segundo plano las limitaciones de potencia y memoria, los programadores pueden dar rienda suelta a su imaginación. Hoy en día, lo que se lleva es mezclar géneros: aventura, rol, acción, etc. Éxitos como «Half Life 2» o «Caballeros de la Antigua República 2» tienen una importante componente de aventura, mientras que en títulos como «Leisure Larry: Magna Cum Laude» encontrarás minijuegos, y en «Sid Meier's Pirates!», estrategia, rol.

Aventura y acción siempre juntas

La combinación más clásica es la de aventura con acción. En los próximos meses veremos juegos con la tecnología gráfica en 3D más actualizada basados en la exploración y los diálogos, pero con secuencias de peleas y disparos, que les dotan de un aire más cinematográfico. Hagamos un breve repaso a los proyectos más prometedores que combinan ambos géneros.

AVENTURAS DE ACCIÓN
Las propuestas más dinámicas

» Dreamfall

La continuación de «The Longest Journey» será, según sus programadores, una aventura clásica, pero incorporará algunas secuencias de persecución y habilidad, para hacerla más variada.



» Fahrenheit

No te líes con el nombre, ya que en Estados Unidos se llamará «Indigo Prophecy». El juego te propone vivir en un universo alternativo, así que prepárate para investigar y pelear.



» Omikron 2

Su primera parte rompió moldes hace unos años. Ahora, su continuación viene con una tecnología revolucionaria. Tanto, que sólo saldrá para PC y las nuevas consolas Xbox 360 y PS 3.



» Metronome

¿Buscas originalidad? ¿Qué te parece una aventura al estilo "Pesadilla Antes de Navidad" en la que hay que recopilar sonidos y usarlos para influir en los personajes? ¿Alguien dijo «LOOM»...?



No te juegues solo
Los colonos invaden la red

» COMUNIDAD » «THE SETTLERS: EL LINAJE DE LOS REYES»



» *No hay mayor patrimonio para un juego que el de sus seguidores* y «The Settlers» puede presumir de tener una de las comunidades más numerosas y activas. En la web oficial del juego encontrás foros con interesantes comentarios sobre el juego y todo tipo de objetos para descargar: mapas, artículos con estrategias, convocatorias de torneos... Una visita obligada.

Lo encontrarás en: *http://www.thesettlers.com/uk/forum.php*

Web del mes
Una saga inmortal

» WEB » «COMAND&CONQUER»

» *Hay miles de páginas web dedicadas a la serie «Command & Conquer»* y entre ellas CNCsource brilla con luz propia. Ha recibido unas 400.000 visitas y tiene de todo: competiciones, forums, artículos de estrategia. También incluye una base de datos de descargas que quita el sentido, con mapas, editores, skins, mods... para todos y cada uno de los juegos de «Command & Conquer», desde «Red Alert» hasta el reciente «Generals".

Lo encontrarás en: *www.cnc-source.com/*

Y no te pierdas...
Al son de las olas

» DESCARGAS
» PACK PARA «PIRATES!»

» *Si estás cansado de escuchar siempre la misma música* mientras navegas por los mares tropicales al timón de tu barco pirata... o de ver siempre los mismos escudos y banderas, ya puedes salir a toda vela a bajarte este «Theme Pack» con nuevas canciones para tu juego favorito, nuevas divisas y nuevos personajes. No lo dejes pasar, ¡al abordaje!

Lo encontrarás en: *www.firaxis.com/games/game_detail.php?gameid=2*

Síguele la pista
PSYCHONAUTS
Para mentes inquietas

» *«Psychonauts», el último juego de Tim Schafer, ya está disponible en Estados Unidos.* Ah, ¿no conoces al creador de «Day of the Tentacle» y «Grim Fandango»? Seguro que ahora te suena... El caso es que, tras años de silencio, vuelve con una aventura de plataformas con un diseño de personajes fascinante y una historia absorbente: agentes secretos "mentales" y viajes a los sueños...

Más información: *www.psychonauts.com*

Curiosidad
Protagonistas de la aventura en «Los Sims 2»

» DESCARGAS » PERSONAJES



Las estrellas cambian de género

» *Puede que los protagonistas de las sagas de «Gabriel Knight» y «Broken Sword»* estén en paro –de momento–, pero eso no significa que se pasen el día pillando sol en la playa. Cuando pueden, aprovechan para pasearse por SimCity e intentar ligar un poco. ¿Quieres ayudarles? Entra en las siguientes webs, descarga a George y Nico, protagonistas de «Broken Sword», o a Gabriel Knight, búscales una casa en «Los Sims 2».

Lo encontrarás en:
http://www.revolution.co.uk/_display.php?id=12
http://www.modthesims2.com/showthread.php?t=45261

Aventuras gratuitas
Nuevas propuestas amateurs
Universo Indie

» *En las últimas semanas se han abierto o ampliado nuevas páginas webs dedicadas a las aventuras amateurs.* Son un buen lugar para descargar aventuras gratuitas, charlar con gente y participar en proyectos internacionales. En "Independent Adventures" encontrarás más de una docena de títulos interantes. "FanVentures" recoge las noticias y los rumores relacionados con las aventuras "Indie" disponibles y los proyectos en desarrollo.

Lo encontrarás en: *http://www.car4ron.com*
http://www.justadventure.com/IndDevelopers.shtm

¡Recargando!

Creaciones ganadoras

DESCARGAS » MAPAS » «HALF-LIFE 2»

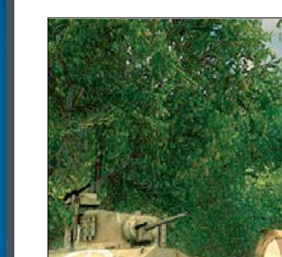


Como prometió Valve Software hace tiempo ya se encuentran disponibles desde Steam las creaciones ganadoras del concurso de mapas que tuvo lugar el pasado mes de marzo. En concreto hablamos de los tres primeros mapas "deathmatch", que tienen una calidad sobresaliente. Aunque, claro, antes tendrás que haberte descargado «HL2: DM» en tu equipo. Pero no te preocupes, desde la web de Steam se realiza todo el proceso automáticamente. Incluso con la descarga de los mapas se actualizará «Counter Strike: Source», solucionando el problema de nombres erróneos en la tabla de puntuaciones. Desde luego, ya podría haber sido así de sencillo instalar el propio «Half-Life 2».

Lo encontrarás en: *http://www.steampowered.com*

¿Una nueva base en Marte?

DESCARGAS » NUEVOS MAPAS
» «LA RESURRECIÓN DEL MAL»



El conocido fabricante VIA Technologies acaba de lanzar VIAVGA_DM1_XP y DM_2_XP, dos nuevos mapas multijugador para «La Resurrección del Mal», la reciente expansión del terrorífico «Doom 3». Ambos pueden ser disfrutados por un máximo de 8 jugadores al mismo tiempo y, lo que es mejor, han sido optimizados y retocados para ofrecer, entre otros aspectos, una tasa de imágenes más fluida y mejores efectos de iluminación. También está ya disponible un mapa para el modo "Capture The Flag". Se han incluido un montón de objetos por el escenario para que puedas juguetear con la nueva arma gravitatoria.

Lo encontrarás en:
http://www.viavga.com/default.aspx?PageID=20&AID=379

Acción

En esta sección los aficionados a la acción tenemos un lugar de descanso y reunión entretanto combate. Siéntate, cura tus heridas, recobra fuerzas y confraterniza con nosotros, hermano. En el próximo combate tal vez no estemos en el mismo bando...

Las nuevas tendecias

OPINIÓN » ¿ACCIÓN O CONTROL?

Desde los tiempos del mítico «Wolfenstein 3D» los juegos de acción en primera persona han seguido, en su mayoría, un mismo rumbo, aunque algunos con desarrollos más profundos, argumentos más elaborados y mayor o menor grado de interacción y realismo.

¿Acción táctica o qué?

Pero cada vez es más habitual ver ejemplos de las nuevas tendencias que se están sumando al género. Juegos como «Brother in Arms» y «Star Wars: Republic Commando» añaden un cierto componente estratégico sin que la acción deje de ser trepidante. Anteriormente, los títulos «Rainbow Six» o «Hidden & Dangerous» dieron lugar a lo que llamamos acción táctica, pero en este subgénero el ritmo de la acción siempre ha sido mucho más pausado. Ahora, gracias al diseño de nuevas interfaces, es posible dirigir a un comando o asumir un cierto número de taréas estratégicas sin que la acción deba pausarse o bajar el ritmo... Sigue siendo directa. El último ejemplo lo tenemos en «Close Combat: First to Fight». El género se enriquece así también, ¿no?





«Call of Duty 2»: acción de la vieja escuela

Sin embargo no son pocos los usuarios que prefieren la acción directa sin más, dejando a la IA de la máquina el movimiento de nuestros compañeros. Uno de los máximos exponentes de la vieja escuela es «Call of Duty», el más venerado juego de guerra que te sumerge en la crudeza de la batalla como si fueses uno más del pelotón. Y su continuación, de la que ya se saben unas cuantas cosas, promete ir en la misma dirección aunque con mucha más libertad de acción. Pero, vosotros ¿que preferís? ¿Creéis que para la planificación ya hay otros subgéneros mejores? ¿O que todo lo que sea enriquecer el género es bueno? Esperamos con atnción vuestras respuestas y opiniones en nuestro buzón: ***lacomunidad@micromania.es***

Sigue jugando

Mientras llega SAN ANDREAS

DESCARGAS » MODS » «GTA VICE CITY»

¿Sigues impaciente por el lanzamiento de «San Andreas»? Pues con «Long Night» puedes seguir sacándole horas de juego al éxito anterior de la serie «GTA». Se trata una conversión total de «Vice City». El mod «Long Night» incluye una nueva historia, más de una veintena de nuevas misiones, más estaciones de radio, mejores efectos de partículas y 25 tipos de personajes nuevos: los zombis. Y es que «Long Night» puede presumir de ser una de las mejores modificaciones que te puedes descargar. ¿A qué esperas para probarla? ¡Ya estás tardando!

Lo encontrarás en: *http://www.gtaforums.com/index.php?showtopic=187774*



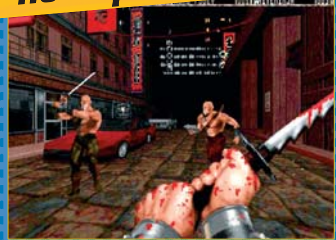
Curiosidad

Freeman carpintero



Nuestro amigo Miguel G. nos ha enviado esta curiosa imagen en la que queda claro que Morgan Freeman, el protagonista de «Half-Life 2», es un ferviente seguidor de nuestra revista. Tanto, que le ha dado por ponerse a escribir Micromanía haciendo filigranas con la barra de hierro. Gracias Morgan... pero te pasas un poco, ¿no?

Y no te pierdas...



Practica con los clásicos
Si de verdad eres un auténtico fan del género seguramente te sonará el nombre de «Shadow Warrior», un arcade del año 1997 basado en el motor de «Duke Nukem 3D». Ahora 3D Realms ha liberado el código fuente del juego para que puedas ir haciendo tus pinitos en esto de los "mods".

Lo encontrarás en: http://www.3dgamers.com/games/shadowwarrior/downloads/



La encuesta de Valve
A través de Steam, los chicos de Valve Software han hecho una encuesta para ver la configuración de los ordenadores de que disponen nada menos que 900.000 jugadores de su «Half-Life 2». Los datos obtenidos son de lo más interesante. En la web que te indicamos tienes el resultado.

Lo encontrarás en: http://www.steampowered.com/status/survey.html

Mundos persistentes

¿Juegas en Internet o más bien tienes una doble vida? En tal caso es que eres un habitante de los mundos digitales. Antes de que vuelvas a ellos déjanos hablarte de lo que pasa por allí.

Apurando la tarjeta gráfica...

ACTUALIDAD » CARGA GRÁFICA EN LOS JUEGOS ONLINE

Uno de los apartados que han preocupado más a los desarrolladores de juegos es tradicionalmente el de los gráficos, incluso más de lo que preocupa nos preocupa a los jugadores. Lo cierto es que, últimamente y sobre todo en los juegos de rol online, no dejan de impresionarnos... Antes eran mucho menos vistosos. Pero, a veces, los requerimientos mínimos están por encima de lo que nos podemos permitir.

Configura los gráficos también para jugar online

Ahora, más que nunca en nuestro género, se ha hecho muy conveniente dedicar unos minutos a ajustar la relación entre la calidad de la imagen y el rendimiento del juego. Así, podremos aprovechar al máximo las prestaciones de nuestra tarjeta gráfica si es muy potente o, por el contrario, mejorar su rendimiento si es modesta. Siempre que optemos por un mayor rendimiento, más fluido irá el juego, pero perderemos calidad de imagen.

Normalmente podremos hacer esto desde un menú / opciones donde, aunque pueden variar de un juego a otro , en general obtendremos un mejor rendimiento si:

- **Reducimos la resolución** de los gráficos.
- **Disminuimos del nivel de detalle** de los efectos.
- **Ajustamos la resolución de las texturas** ya que si las reduces verás a los personajes menos definidos, pero mejorarás el rendimiento general del juego notablemente.
- **Reducimos la calidad** de las luces y sombras.
- **Bajamos el nivel de detalle** de los objetos y los personajes, reduciendo así la poligonización de los modelos 3D.
- **Desactivamos las opciones** de efectos atmosféricos, animaciones del agua, animaciones de ambiente...
- **Reducimos las partículas** y efectos de los hechizos.
- **Disminuimos la distancia** a la que vemos las cosas.

En cualquier caso, como ya hemos comentado otras veces, si sólo cumples los requerimientos mínimos que indica la caja de un juego de este tipo, el juego funcionará, sí. Pero tú, seguramente acabarás desesperándote en más de una ocasión.

Y además...



¡De cine!

«Dark and Light», «Guild Wars», «Auto Assault», «Dark Age...» Cada vez son mejores los vídeos que las compañías realizan para presentar sus juegos. Además de en las respectivas páginas oficiales, podrás encontrar éstos y otros en:

Más información: http://www.mmorpgmovies.com/

Traducciones

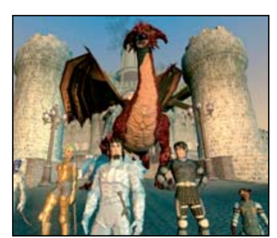
EN CASTELLANO... ¡TAMBIÉN LA WEB!

Primero fueron las cajas y los manuales, luego se anunciaron las localizaciones completas de los juegos y ahora tenemos también las webs oficiales traducidas a nuestro idioma. Así, «Guild Wars» y «Dark Age of Camelot» ofrecen en castellano una versión de su página oficial en la que, aunque no de forma tan completa como la que da soporte a la comunidad estadounidense, podremos encontrar las secciones más importantes: descripción del juego, acceso a nuestra cuenta, guías sobre clases, razas y profesiones, galería de imágenes... y, en el caso de «Guild Wars», también un ranking de jugadores. ¡Por algo se empieza!

Lo encontrarás en: http://camelot-europe.goa.com/es/ y http://es.guildwars.com

Calentito...

Ahora puedes vender



La polémica sobre venta de objetos o personajes de un juego a cambio de dinero real no es nueva, acompaña a los MMORPG casi desde sus inicios. Hasta ahora las compañías prohibían esta práctica argumentando que desvirtúa el juego. Sin embargo, son muchos los jugadores que reivindican que el comercio, intercambiando elementos de los juegos por dinero real sea posible. Hay quienes prefiieren pagar, en ocasiones precios elevados, para hacerse con personajes de nivel altísimo u objetos únicos, de manera inmediata. También es cierto que muchas veces detrás de esas ventas se esconden estafadores que no cumplen con lo pactado y, ¿a quién reclamar? Ante esto, las compañías poco pueden hacer para ayudar a sus jugadores, pues son tratos que se cuecen por entero a sus espaldas. Para evitar que fraudes así se sigan produciendo, Sony Online Entertainment planea lanzar, para su «Everquest II», de un lugar seguro donde celebrar este tipo de intercambios a finales de junio, eso sí, sin renunciar a su comisión. No obstante, no deja de ser parecer un tanto oportunista, ya que S.O.E es una de las compañías que más castigó esta práctica en el pasado.

Lo encontrarás en: http://stationexchange.station.sony.com/

¿Sabías que...

Matrix Online nos permite utilizar Windows Media Player dentro del juego y reproducir cualquier archivo que soporte este programa? ¡Sube el volumen de tus altavoces porque ahora la música la elegirás tú!

A Rebufo

Competiciones «LIVE FOR SPEED»

» *Los seguidores de «Live for Speed»* están de enhorabuena gracias a la publicación de una primera demo en fase "alpha" de la esperada versión S2 del juego. Ya la podéis descargar desde la web oficial de «Live for Speed». La S2demo os servirá para haceros una idea de las numerosas novedades y mejoras que se están preparando.

» *Respecto a la comunidad española del juego,* en *–www.lfs-spain.net–* cabe destacar que no para de crecer el número de equipos y competiciones. La clasificación de pilotos sigue comandada por Arrechee, aunque Narcis se le acerca poco a poco. Respecto a la clasificación por equipos tiene a los chicos de RC Team como claros dominadores.

Lo encontrarás en:
www.liveforspeed.net/?page=s2demo
www.lfs-spain.net

Velocidad

Te gusta pisarle, ¿eh...? No vayas tan deprisa y detén un momento tu vehículo. Mientras estás repostando puedes ver qué asuntos son los que se mueven en nuestro género favorito, el de los amantes de la velocidad. Tenemos lo último en prototipos y repuestos.

Dale vida a «Midnight Club 2»

» DESCARGAS » MODS » COCHES Y TRAMPOLINES

Vuestras cartas a esta sección lo dicen alto y claro: ¿de que va Rockstar Games? No contentos con tenernos en vilo más de un año con la conversión a PC del ansiadísimo «Grand Theft Auto: San Andreas» que ahora para rematarlo nos han pegado una buena pasada al dejar de lado a los compatibles con el nuevo «Midnight Club 3: DUB Edition». ¿Habrá versión para PC de esta entrega por fin?



Renueva el juego por tu cuenta

Bueno, tal vez nos quedemos sin nueva entrega de «Midnight Club». Pero, en su lugar, ¿qué os parece una nueva edición del todavía actual «Midnight Club 2»? Sólo hay que aplicar al juego el parche «Modern Edition», un gigantesco mod que instala docenas de coches realmente variopintos. Y va más allá, porque también introduce rampas y toboganes espeluznantes al estilo «Trackmania». Recordad que precisamente los saltos son un elemento fundamental del juego original. ¿Bien, no?

LO ENCONTRARÁS EN: *www.gamershell.com/news/21503.html*
www.moderngamers.com

Y no te pierdas...



¿Un SIMCA 1000?

» *Te sonará la letra de esa canción* sobre lo difícil que es "apañárselas" en este mítico utilitario de los 70, pero no te podías imaginar que podrías conducirlos y pasártelo bomba con la demo de «2 Fast Driver», ¿verdad?

Lo encontrarás en:
http://www.gamershell.com/download_8937.shtml y
http://www.play-publishing.com/?id=72

Juegos de Rol

Atesoras riquezas, poderes y habilidades para llegar al máximo nivel pero sabes que lo principal es cuidar a tu personaje. Si es así, es que eres un auténtico forofo del rol. A través de tu avatar podrás realizar hazañas dignas de leyenda. Encuentra aquí tu destino.

«Heroes of Might & Magic» con más rol que nunca

» ACTUALIDAD » NOVEDADES EN «HEROES OF M&M»

Qué emoción! La emblemática saga «Might & Magic», que lleva acompañándonos desde hace dos décadas, va a volver a nuestro PC. Y lo que es mejor, ¡cargada del mejor rol! «Heroes of Might & Magic» siempre se ha caracterizado por ofrecer una mezcla de rol y estrategia por turnos, desde una peculiar perspectiva mezcla de isométrica y cenital. Pero, esta vez, vamos a poder contemplar a nuestros héroes, las criaturas y los fabulosos escenarios desde una increíble vista en tercera persona, y todo en 3D.



Combate por turnos y más rol que nunca.
Nival Entertainment, encargados de la "resurrección" de la franquicia, está poniendo toda la carne en el asador para que el elemento rolero sea mayúsculo, diseñando una historia llena de detalle con cientos de encuentros con personajes. Aunque mantendrá el combate táctico por turnos, una de sus señas de identidad, podremos recorrer este bello universo con nuevos aires, metiéndonos en la piel de nuestro héroes y en sus fabulosas ciudades. ¿Estará listo para finales de año?

No te lo pierdas

¡Un Jedi de armas tomar!

» Sin duda, «Caballeros de la Antigua República 2» es genial pero, ¿qué tal si te ofrecemos una pequeña ventaja como usar un arma a dos manos en una? Mejor aún, ¿y si puedes llevar un arma doble en cada mano? Puedes hacerlo con un nuevo mod. Sólo has de tener en cuenta que no permite usar un arma de ataque cuerpo a cuerpo y otra a distancia a la vez. ¡Ya no hay Sith que se te resista!

Lo encontrarás en:
www.pcgamemods.com/10506/

Síguele la pista

¡«GOTHIC III» !

» *La tercera parte de «Gothic III» ya está en marcha,* tal como te adelantamos en la sección actualidad de este mes. De hecho, el juego está en un avanzado estado de desarrollo. El mapeado, según sus creadores, será cinco veces más grande que el de «Gothic II». Es muy probable que podamos movernos por el mundo utilizando caballos o camellos y se está mejorando el control. Se sabe que estará organizado en feudos gobernados por Señores de la Guerra y que tendremos que elegir a cuál de ellos deberemos lealtad.

Lo encontrarás en: *http://www.gothic3.com*

Repostaje en vuelo

Muchas horas de vuelo

La compañía Just Flight no para de desarrollar nuevas e interesantes expansiones para la serie «Flight Simulator». Como son tantas y tan frecuentes repasamos los últimos lanzamientos que llegan a España a través de su distribuidor, Proein. En el ámbito de la aviación comercial están disponibles «727 Professional», «DC9-30 Professional», «Worlds Airport 2» y «Airliner Pilot». También hay recientes expansiones inspiradas en leyendas de la aviación. Una es «Spitfire», del mítico avión de la RAF, y «Concorde Professional», el único avión supersónico de línea aérea de la Historia, ya retirado.



Lo encontrarás en: *www.just-flight.com*

Simulación

Tú estás aquí por algo. Tus amigos no te comprenden, ni entienden por qué es tan importante para ti disfrutar de horas de vuelo... ¿o es en un submarino? ¡No te preocupes! Sabes que aquí compartimos tu pasión. Sube a la carlinga y ajústate el cinturón con nosotros.

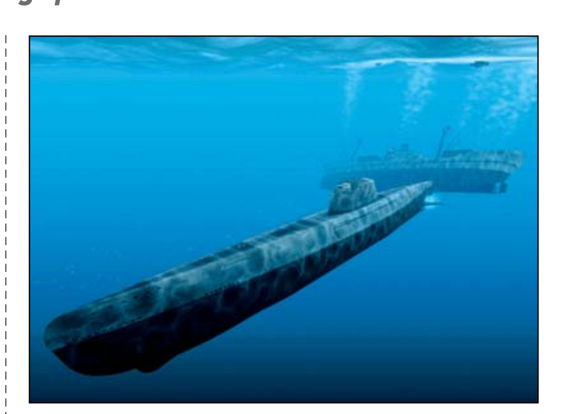
«Silent Hunter III» en Castellano

COMUNIDAD » TRADUCCIÓN NO OFICIAL DE «SH3»

Durante los últimos meses hemos estado pendiente del lanzamiento de «Silent Hunter III». Supimos que el juego saldría en Inglés, pero que la comunidad de la "24 Flotilla" estaba trabajando duro en la traducción...

La iniciativa de la 24 Flotilla concluye con éxito

Bien, pues coincidiendo con el lanzamiento en España de «Silent Hunter III», ¡la traducción ya está completa! Carlos González, "Beltza", Comandante en Jefe de la "24 Flotilla", se puso en contacto con Micromanía hace unas semanas para confirmarnos que todos aquellos miembros de la comunidad hispana de «Silent Hunter» que lo deseen tienen a su disposición, de manera totalmente gratuita, el archivo que traduce los textos del juego íntegramente al Castellano. Se trata de un ejecutable comprimido en zip para la actualización 1.3. La traducción ha sido realizada por aficionados expertos lo que, sin duda, se refleja en el tratamiento riguroso de los conceptos técnicos del simulador.



Cabe recordar que la "24 Flotilla" reúne a la mayor comunidad hispana de simulación naval y que la traducción es fruto de su propia iniciativa, aunque manteniendo contactos con Strategic Simulations, la compañía desarrolladora de «Silent Hunter III». Desde esta sección le damos nuestra más sincera enhorabuena.

LO ENCONTRARÁS EN: *http://www.24flotilla.com*

Deportivos

No te gusta perder ni a las chapas, ¿cierto? Entonces llevas contigo el espíritu deportivo. La competición es la que nos une y, a la vez, lo que nos enfrenta. Tienes la victoria a tu alcance pero vas a tener que sudar la camiseta, así que... ¡hala, calienta que sales!

Pro Evolution Soccer 4

COMUNIDAD » COMPETICIONES OFICIALES

Si ya eres un as de «Pro Evolution Soccer 4» podrás demostrarlo en el campeonato español de la Electronic Sports World Cup (ESWC) cuyas finales se celebrarán en Denia los días 11 y 12 de Junio. En la página oficial del evento puedes inscribirte para las eliminatorias regionales y también para los numerosos torneos –repartidos por toda la geografía nacional– con categoría de clasificación. Es decir, sus ganadores se ganan plazas para la gran final nacional.

Nuevos torneos en PC

Muchos de los torneos, así como las ligas oficiales que vienen celebrándose desde hace tiempo, son para la edición del juego en PlayStation2, pero este año empiezan a surgir torneos para PC como los de Zaragoza, Pamplona, Sevilla o Logroño. El que se proclame campeón nacional en Denia no se irá solo a la gran final mundial de los ESWC, que se celebrará



entre el 6 y el 10 de Julio en París; le acompañarán el segundo y tercer clasificado para defender el pabellón español. Con nada menos que 40.000 euros en premios –14.000 de ellos para el campeón– los ESWC empiezan a ponerse a la altura de los famosos World Cyber Games, cuyo juego oficial es, como buen competidor, «FIFA 2005», de Electronic Arts. Sobre los torneos nacionales de los World Cyber Games os iremos dando más detalles...

LO ENCONTRARÁS EN: *http://www.cyberarenagames.com/eswc/ http://www.esworldcup.com/2005/ y http://www.pesoccerworld.com/*

La Prórroga

Leyendas vivas

Sí, son ellos, "O'rei" y la "Mano de Dios". Es decir, Pelé y Maradona, y ahora por fin podrás jugar con ellos en «Pro Evolution Soccer 4» gracias al mod realizado por Dartaxan, que se merece una matrícula de honor como retratista digital, porque ha clavado a ambas leyendas del fútbol.



Lo encontrarás en: *www.pesoccerworld.com*

Sube a la red

La ATP de «Top Spin»

La ITST sigue organizando torneos al igual que la auténtica ATP de tenis, pero mediante partidos online con «Top Spin». Lo que era un proyecto ahora es una fabulosa realidad y los torneos empiezan en las mismas fechas que los reales. Por supuesto, se respetan la superficie de la pista y todas las reglas oficiales. Hala, apuntaos ya a ITST que si no empezáis a ganar no subís en el ranking.

Lo encontrarás en: *http://ww.intertopspintour.com/?p=home_pc&pf=pc&gc=PCTS*

Zona Micromanía



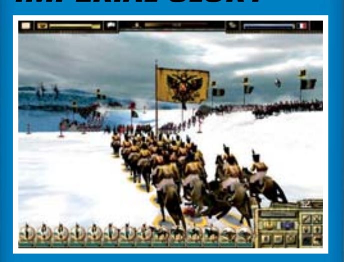
¿Quieres participar?

- Envíanos un e-mail con todo lo que te interesa a lacomunidad@micromania.es o una carta a: LA COMUNIDAD. HOBBY PRESS, S.A MICROMANÍA. C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.
- Entrarás en el sorteo de 10 camisetas exclusivas.

Más que en ningún otro sitio, aquí sí que es importante participar. Haremos que tu voz se oiga en La Comunidad y podrás contactar con otros jugadores. Éste es tu punto de encuentro.

Juego del mes

IMPERIAL GLORY



Elige tu juego favorito de entre los que aparecen en la sección review, en este número de Micromanía y envíanos tu voto al buzón de:
lacomunidad@micromania.es
Este mes hemos elegido uno de los mejores juegos de estrategia del momento, «Imperial Glory». El último título de Pyro nos pone al mando de los imperios que se disputaron el Europa en el siglo XIX. El mes pasado elegimos otro juego de estrategia: «Empire Earth II» y, a pesar de tener que vérselas con «Republic Commando», ha sido más votado por vosotros. ¡Parece que lo tenéis muy claro!

Hace 10 años

Innovación

La portada del número 7 de Micromanía en su Tercera Época estaba dedicada a uno de los proyectos más revolucionarios del momento y del que os ofrecíamos un amplio reportaje, «Fade To Black». Continuando la saga de «Future Wars», «Another World» y «Flashback», Delphine se atrevía esta vez con las 3D, una aventura apasionante y unos gráficos increíbles, antes de que llegase la aceleración 3D por hardware. También en ese número ofrecíamos un especial "Aventuras Gráficas" en el CD. Y, en la sección Patas Arriba, la solución completa de «Full Throttle».



¿Te ha tocado?

Estos son todos los ganadores de los concursos publicados en el número 122 y 123 de Micromanía.

CONCURSO DE HALF-LIFE 2

PACK COMPUESTO POR: TARJETA GRÁFICA ATI X800 PRO + HALF-LIFE 2 COLLECTOR'S EDITION

Manuel Penas Ocampo .... Pontevedra

20 PACKS COMPUESTOS POR: JUEGO ORIGINAL HALF-LIFE 2 + CAMISETA + PÓSTER

Julián Contreras Galera .... Almería
José Miguel Tarrazona Petrus .... Baleares
Javier Rodríguez Martín .... Barcelona
Rubén González Llanos .... Burgos
Juan Carlos Pérez Ferrer .... Cádiz
Cesar Carracedo Martín .... Cantabria
José Antonio Fuertes Puente .... Cantabria
Francisco Reyes Cervilla .... Granada
Hilari Torres Serra .... Lleida
Manuel Chamorro Serrano .... Madrid
Guillermo Relaño Pérez .... Madrid
Daniel José Carbonell Ruíz .... Murcia
José Coy López .... Murcia
Víctor Alvarez Pérez .... Ourense
Igor Martín Ingles .... Segovia
David Russo Donoso .... Sevilla
Josep Botella Sancho .... Valencia
Gonzalo Sierra Sánchez .... Valladolid
Stephane Cos Abad .... Vizcaya
Iñigo Eguareas .... Zaragoza

20 PACKS COMPUESTOS POR: JUEGO ORIGINAL HALF-LIFE 2 + PÓSTER

Roberto González Regueira ..... A Coruña
Daniel Planes Nuñez .... Alicante
Félix Espina Artos .... Asturias
David Gómez Castillo .... Barcelona
Alex Cama Carrillo .... Barcelona
Abraham Chamorro Jado .... Cáceres
Ramón Alvarez Dorca .... Girona
Marcos Escudero Camino .... Guadalajara
Daniel Canales Sánchez .... Madrid
Gonzalo Casado Alvarez .... Madrid
Pedro Pablo Fernández Moya ...... Málaga
Enrique Salgado Parafita .... Navarra
David Rodríguez Constenla .... Pontevedra
Santiago López-Gasco López ...... Toledo
Luís Angel Cuartango Conde ...... Vizcaya
Gaizka Alonso Sanz .... Vizcaya
Miguel Lara Salas .... Zamora
Manuel Cendoya Morillo .... Zamora
Luís Jesús Berges Urraca ...... Zaragoza
Héctor Ratia Sánchez .... Zaragoza

CONCURSO DE PC LIGA

JUEGO PCLIGA PARA PC

Alberto Miguel Oliva Molina ..... Albacete
Juan Vicente Domenech Esteve ... Alicante
Joaquín Gómez Benítez .... Badajoz
Samuel Fulleda Machado .... Baleares
Jorge Arévalo Tejeda .... Barcelona
Carles Iserte Moix .... Barcelona
Xavier Papiol Martínez .... Barcelona
Jorge Hidalgo Ballesteros ...... Barcelona
Fco. Manuel Peña Martínez ..... Barcelona
Carlos Javier Barbero Oliván ... Barcelona
Emilio Soto Mañas .... Barcelona
Mª Carmen Romero Barrio ..... Castellón
Francisco Guijarro Hidalga .... Ciudad Real
Iñaki Carrascoso Sanz .... Guipúzcoa
Sergio Solis Fernández .... León
José Antonio Ibáñez Trujillo .... Madrid
Pedro Mayor Izquierdo .... Madrid
Rodrigo Seco Manglanco .... Madrid
David García Serrano .... Madrid
Juan Luís Monroy Montaña .... Madrid
José David Padilla Arias .... Madrid
José Antonio Hernández Ruíz ...... Murcia
Mayte Flores González .... Murcia
Mariano Martínez Munuera .... Murcia
Antonio Gabriel Losada Gómez .... Salamanca
Juan Antulio Marín Yébenes .... Sevilla
Aitor Gallego Martín .... Tarragona
José Antonio Almenar García ..... Valencia
Raúl Loyola Rodrígue .... Vizcaya
Alberto Manzano Burgos .... Zamora

CONCURSO DE CITY OF HEROES

ORDENADOR PC

Miguel González Pobo .... Cantabria

CONCURSO DE SECOND SIGHT

JUEGO ORIGINAL SECOND SIGHT (PC) + DVD MAKING OF

Carlos Rubio Plaza .... Albacete
Javier Calvo García .... Alicante
Alejandro Oyola Saavedra .... Badajoz
José Ángel Fernández Laza ..... Barcelona
Venta Goenaga Akarregi .... Bizkaia
Víctor Hugo Ubierna Arribas ...... Burgos
Alberto Labarga Díez .... Burgos
Jesús Sierra Bolaños .... Cáceres
Antonio José Castillo Gea .... Granada
Daniel Esco Labian .... Huesca
Juan Manuel Gallejones .... Madrid
Andrés Moreno Patrocinio .... Murcia
Oscar Rivera Rojo .... Ourense
José Miguel Martínez Rojas .... Sevilla
Onofre Joaquín Sanmartín Guerola Valencia

SOLUCIÓN DEL CONCURSO ANIVERSARIO

¿Dónde está WILLY?

Aquí os mostramos las páginas donde habíamos escondido a Willy. ¿Lo pillásteis? El mes que viene, ya sabéis: ¡el ganador!

Micromanía 122


Página 22


Página 35


Página 159

Micromanía 123


Página 12


Página 40


Página 74

Micromanía 124


Página 16


Página 60


Página 107

¡¡¡BUSCAMOS REDACTORES Y COLABORADORES!!!



- ¿Tienes más de 18 años?
- ¿Jugar con tu PC es tu entretenimiento favorito?
- ¿Crees que eres un experto en videojuegos?
- ¿Se te da bien escribir y te gustaría hacer de ello tu profesión?

Si todas tus respuestas han sido afirmativas, no te lo pienses más... ¡¡ESCRÍBENOS!!

ENVÍANOS UNA REVIEW ESCRITA POR TI:

- Si es por E-MAIL a: lacomunidad@micromania.es indicando REVIEW en el asunto.
- Si es por CORREO POSTAL a la dirección: Revista Micromanía. REVIEW. Hobby Press S.A. Calle de los Vascos nº 17, 28040, Madrid.

No te olvides de facilitarnos los SIGUIENTES DATOS:

- Nombre y apellidos, dirección y edad.
- ¿Cuales son tus géneros y juegos favoritos?
- ¿Cuánto tiempo llevas jugando?
- ¿Cuál es la configuración básica de tu PC?: Procesador, tarjeta gráfica, tarjeta de sonido, memoria, periféricos: (Volante, joystick,...)

Hobby Consolas

¡Alonso también acelera en tu consola!

La "Alonsomanía" estalla en Hobby Consolas con el análisis de «Formula One 2005» para PS2. Sé el primero en "pilotarlo " y no te pierdas el espectacular póster de Fernando Alonso que regalan. Ah, y si te va la velocidad, puedes leer también el análisis de «Moto GP4».

» ¡Así son las nuevas consolas!: Hobby viaja al E3 en Los Angeles para ofreceros todos los bombazos: las nuevas consolas de Sony (PS3), Microsoft (Xbox 360) y Nintendo (Revolution), sus primeros juegos, las novedades para las consolas actuales...

» Novedades de lujo: Los mejores juegos del momento puntuados: «Tekken» y «God of War» (PS2), «Episodio III» (PS2 y Xbox), «Forza Motorsport» (Xbox)...

Nintendo Acción

¡Un CD con 60 minutos de vídeos para DS!

Nintendo Acción te regala un Video-CD con una hora de vídeos con todo lo nuevo para DS. Para que sepas cómo se juega con dos pantallas, control táctil y un micrófono incorporado. Para todos aquellos que aún no la hayan visto "en directo".

» Póster Doble Pokémon: Todos los mapas de «Rojo Fuego» y «Verde Hoja». Todas las islas de Archi7 y todos los pueblos, ciudades y rutas de Kanto en un grandioso documento.

» Lo último para GC, DS y GBA: Descubre el juego de la nueva película de Dreamworks, «Madagascar», y todo lo que acaba de salir a la venta.

» Guías de Star Wars: La solución completa para «LEGO Star Wars» y «Star Wars Episodio III» de GBA.



Play2Manía

¡Que la Fuerza te acompañe en PS2!

Descubre todos los detalles del «Episodio III», el juego de acción basado en "La Venganza de los Sith", la esperadísima película que cierra la saga Star Wars.

» Avance especial E3: Además, te ofrecen un extenso reportaje con todas las claves del E3 : la presentación de PS3, los juegos más esperados de PS2, todo sobre PSP...

» Comparativa tuning: Todos los juegos de velocidad y tuning, a examen: «NFS Underground 2», «Midnight Club 3», «Juiced»... ¿Cuál es mejor?

» Suplemento especial: Más de 5.000 trucos para todos los juegos de PS2 y, de regalo, una guía del nuevo «Splinter Cell».



Computer Hoy Juegos

¡¡La edad de oro de la estrategia!!

Computer Hoy Juegos se centra en el último lanzamiento de los creadores de «Comandos». «Imperial Glory» te traslada a un campo de batalla histórico en el que podrás revivir enfrentamientos tan legendarios como la batalla de Waterloo. Estrategia pura.

» Las últimas novedades analizadas en su exigente laboratorio de 24 ordenadores donde son sometidas a los más duros Test de rendimiento, para que sepas si después van a funcionar en tu PC.

» También, te enseñan los secretos de los Expertos, artículos Prácticos, comparativas de Hardware y consejos y trucos de los grandes éxitos.

» Y de regalo, «Breed», uno de los títulos de acción 3D más impresionantes que han aparecido para PC. ¿Te lo vas a perder?



Consultorio de juegos

Pregunta, pregunta... que para eso tienes estas páginas. Por fin se acabaron todas las dudas sobre tus juegos favoritos. Aquí encontrarás toda la información que pidas de tu género preferido.

ACCIÓN

Metal Gear Solid 3
¿Volverá Snake al PC?

Os escribo para pediros consulta en los momentos de duda que me acechan ¿Saldrá «Metal Gear Solid: Snake Eater» para PC? ¿Y si sale, será una conversión tal cual o aprovechará la superior potencia de nuestros ordenadores? ¡Muchas gracias y hasta otra! ■ *Rubén S.*



La verdad, amigo Rubén, es que a día de hoy Konami no ha soltado prenda sobre una posible conversión de «Snake Eater». Pero en vista de que juegos como «Silent Hill», «Pro Evolution Soccer» o los anteriores «Metal Gear» hayan salido para PC, no sería nada extraño que su adaptación fuese un hecho. De todos modos, si lo que quieres es disfrutar de la mejor infiltración, echa el guante a «Splinter Cell: Chaos Theory», que Sam te hará olvidar a Solid Snake.

Jedi Knight: Jedi Outcast
La sala contaminada

Hace poco he empezado «Jedi Outcast» y ya me he quedado atascado en la misión Kejim Base. He llegado a un pasillo al final del cual hay una habitación con un gas venenoso que no puedo atravesar. He obtenido una llave que abre una habitación que hay al otro lado del pasillo, donde hay una consola que dice "vamos a ver que hace este chiquitín". Imagino que saldrá un pequeño robot y limpiara la sala de gas pero no sé de donde sale. ■ *Antonio Cabello.*



Supones muy bien, ya que la solución es tan simple como controlar el robot por control remoto mediante el ratón, y dirigirlo por un pequeño pasadizo azul hasta que localices las máquinas que están desprendiendo la radiación. Apágalas. claro.

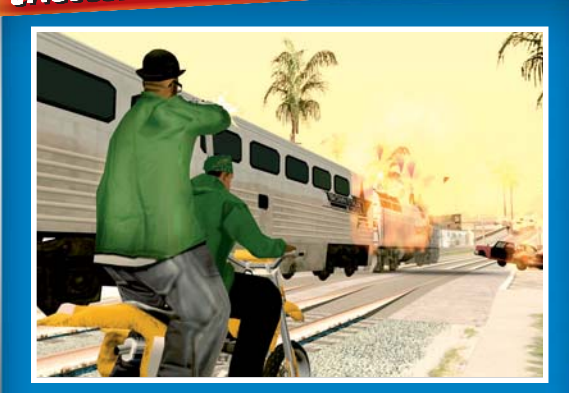
AVENTURA

La Fuga de Monkey Island
Leña al mono

¡Hola! Os escribo porque estoy jugando a «La Fuga...» y no consigo deshacerme del mono gigante. A ver si me podéis decir cómo cargármelo porque como dependa de mi habilidad lo veo muy negro. ■ *Laura Corachán*

Hmm... ¿Monos gigantes? En el juego tienes que luchar contra monos normales, el único mono gigante es el que maneja Guybrush... Para ganar en las peleas Monkey Kombat, debes apuntar las palabras "simiescas" que cambian de movimiento, y los movimientos que derrotan a otros movimientos. Pelea con todos los monos que encuentres, y apunta dichos datos. Después, cuando un mono haga un movimiento, cambia a otro que lo derrote. Más fácil aún: pulsa las teclas [ALT] + [W] para ganar el combate, pero sólo funciona en ciertas versiones del juego. Si con "derrotar al gigante" te refieres a la estatua de Lechuck, debes forzar el empate repitiendo sus movimientos.

¿Necesito un PC nuevo?



GTA: SAN ANDREAS
A vueltas con los requisitos

Estoy contando los días para poder jugar a «GTA San Andreas», aunque no sé si mi equipo va a hacerlo funcionar como es debido. Tengo un Pentium 4 a 2,8 GHz, 512 MB de RAM y una tarjeta gráfica GeForce4 MX con 128 MB. ¿Será suficiente? ■ *José M. López.*

Por el momento Rockstar no ha confirmado los requisitos necesarios para jugar con «GTA San Andreas», aunque sí podemos orientarte. No vas a tener problemas ni con el procesador ni con la memoria, pero la tarjeta gráfica se te quedará pequeña. Una GeForce 6600 o una ATI Radeon X700 pondrían la guinda a tu equipo.

DEPORTIVOS

NBA Live! 2005
Problemas online

Estoy teniendo problemas de conexión en las partidas online para jugar a «NBA Live! 2005», aunque si entro correctamente en los servidores EASO. Incluso cuando juego contra jugadores de mi ciudad, la conexión suele interrumpirse aunque dispongo de una conexión de banda ancha con 700Kbps. ¿Cuál es la solución? ■ *Ximo Garrido*

Tienes que descargar los archivos que actualizan los servicios EASO. Puedes conseguirlos en: ***ftp.ea.com/pub/easports/misc/patch/nba2005/*** Una vez descargados, cópialos en la carpeta EASO que está dentro del directorio del juego, reemplazando los archivos existentes.

ESTRATEGIA

Los Sims 2 Universitarios
Error de carga

Resulta que al final de la instalación me pide el CD 4 de «Los Sims 2» para actualizarlo y detecta un error, desinstalándose todo. ¿Qué hago? ■ *Manuel Seco*



Humor Por Ventura y Nieto



El error se debe a que has instalado una casa o modificación del juego incompatible con la actualización; o bien tienes ficheros corrompidos, o el CD tiene error de lectura. Esto último es poco probable, así que descarga manualmente los parches de «Los Sims 2» de la web oficial e instálalos antes que «Universitarios», o borra manualmente las carpetas del juego y las entradas en el registro e instala de nuevo el juego y la expansión.

Hearts of Iron II
¡Queremos saber!

Hola, soy un lector no regular de Micromanía. En la revista 122 salía en una pagina la portada de un juego de estrategia en tiempo real, «Hearts of Iron II» y me gustaría que para el próximo número o alguno cercano hablaseis de este juego un poco, no mucho, sólo para enterarnos más o menos qué tal estará y qué le deparará el futuro. ■ *Mark*

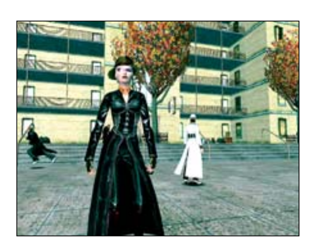


No tienes porque preocuparte, en el número 123 (página 90) tienes la review de «Hearts of Iron 2». El juego está muy bien, ya lo verás, ya, que no te queremos fastidiar la review.

MUNDOS PERSISTENTES

Matrix online
Pocas facilidades

Hola, amigos, he jugado bastante al «Galaxies» y ahora estaba pensando en empezar en otro. Casi me había decidido por «Matrix Online», pero me han dicho que hay bastantes problemas para los jugadores españoles, ¿cuál es vuestra opinión? ■ *Sebastián (Pamplona)*



«Matrix Online» se presenta desde luego como un título muy atractivo, pero es cierto que no parecen haber pensado en absoluto en los usuarios españoles. Ni la caja, ni el manual, ni, por supuesto, el juego, estarán traducidos al castellano. Al parecer se distribuirán muy pocas copias en nuestro país y además, tras exigirte para el registro el número de tu tarjeta bancaria, te obligan a llamar a un teléfono en el extranjero para darte de baja... Ahora que cada vez más títulos apuestan por nuestro mercado es posible que encuentres alternativas igual de interesantes y sin que te supongan tantos problemas.

ROL

Spellforce: The Order of Dawn
Eliminar a Fymir

Estoy enganchado con «Spellforce» y voy bastante avanzado. Resulta que una de las pruebas me indica matar al dragón Fyrmir, lo he encontrado pero no puedo matarlo. ¡Socorro! ■ *Pablo Fernández*



Construye un campamento orco y con tus tótems y el titán orco dirígete al norte, donde encontrarás a Fymir. Utiliza primero al avatar para eliminar a todos los drakelings que te salgan al paso y después usa el tótem para matar al dragón. Con este sistema no deberías tener problema, y obtendrás las escamas de dragón, una piedra de fuego eterno y la última parte del fragmento.

Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark
Derrotar al Mimic

Me encuentro en el nido del Mimic, pero no logro salir de él. Estoy desesperado porque no puedo continuar jugando y llevo un mes intentándolo. ¿Podéis ayudarme? ■ *Isidro Martínez*



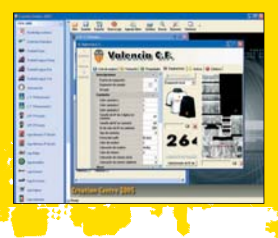
La clave para superar esta fase está en que poseas el anillo puzzle, que te permite ver cosas invisibles. Así, después de que el Mimic te robe tus vestimentas, utiliza este anillo para evitar las dos barreras de electricidad. Tras combatir contra algunos mineros, debes activar cuatro palancas. Dos de ellas las tienes a la vista, pero para ver las otras dos tienes que activar el anillo puzzle del que te hablábamos antes y.... ¡Voila! Esto hará que se abra la puerta y puedas salir de tu atasco de dos meses....

Errores inexplicables

FIFA 2005
El cerdo invisible

He instalado sin problemas la utilidad «Creation Centre 2005» incluida entre los extras de uno de vuestros DVD y cuando arranco el programa me sale la ventana de error de inicio de programa. ¿Cómo puedo hacer que funcione? ■ *Rocío Jaramillo*

Antes de instalarlo y ejecutarlo por vez primera reinstala «FIFA 2005» y no lo inicies para no hacer cambios ni en la configuración ni los equipos, es preferible que el editor actúe sobre una instalación predefinida. Para que puedas usar el «Creation Centre 2005» necesitas instalar la aplicación «Microsoft Framework 1.1», que puedes descargar desde la página web: ***www.microsoft.com/spain***



SIMULACIÓN

Todo lo que vuela, ¡a la cazuela!
Heroes of the Pacific

Me interesan el tema del combate aéreo, pero no en juegos tan complicados como los simuladores. Por eso, para mi una combinación de simulación y acción es lo ideal. «Heroes of the Pacific» va de eso, ¿no? ¿Va a salir aquí al final? ■ *Tarik*



Sí, es un juego de acción y combate aéreo con muy buena pinta. Codemasters lo lanzará en breve.

VELOCIDAD

Driver 3
A cámara lenta

Tengo un Pentium 4 a 3 GHz con 1 GB de RAM y una tarjeta gráfica ATI Radeon 9800 Pro. El problema es que todo en entorno de «DRIV3R» se me ve "aserrado" y además va extremadamente lento incluso configurando la calidad gráfica al mínimo. ¿Se trata de una incompatibilidad de hardware? ■ *Daniel Bernal*



Para solucionar este problema debes instalar el parche para actualizar el juego a la versión 2. Puedes descargarlo desde: ***http://www.es.atari.com/actualizaciones.php.*** Y no te olvides de actualizar también los controladores ATI Catalyst de tu tarjeta gráfica, puedes descargar la última versión desde la web: ***www.ati.com***

Richard Burns Rally
Jugar online

Estoy profundamente interesado en saber si existe alguna forma de jugar competiciones online a través de servidores dedicados, que ofrezcan una calidad de conexión decente y puedan acceder más de dos jugadores al mismo tiempo. ¿Sabéis alguno? ■ *Diego López*

En la página web del juego ***http://toca.game-editing.net/*** tienes una excelente utilidad, «RBR.net V2», que crea un servidor dedicado y optimiza enormemente todas las facetas de la opción multijugador online para que puedas disfrutarlo con una calidad de conexión "decente", como dices. Buena carrera.

Pagar o no pagar

Guild Wars
Sin cuotas

Os escribo para preguntaros cómo va eso del pago mensual en el rol online, si puedes dejar de pagar cuando quieras y el porqué de este pago mensual. Gracias por escuchar. ■ *Alejandro Caballero*



En general todos los juegos de este tipo exigen el pago de una cuota mensual para jugar, aunque, «Guild Wars», –que verás en review próximamente– no utiliza este sistema, sino que sólo cobra el juego y las distintas expansiones del mismo. La cuota es idéntica para todos los jugadores y es independiente del tiempo que vayas a dedicar al juego ese mes. Suelen admitirse distintas formas de pago, aunque lo normal es hacerlo mediante tarjeta bancaria, y puedes dejar de pagar cuando quieras. Tu cuenta quedará en ese momento inactiva, pero podrás volver a jugar con ella en cualquier momento si renuevas tu suscripción. Es un proceso muy sencillo.

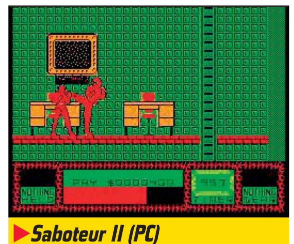
¿? Si tienes alguna duda, escríbenos

■ Participa en esta sección enviando un e-mail a lacomunidad@micromania.es o una carta a Hobby Press S.A. Micromanía, C/ De los Vascos, 17. 28040 Madrid.

1988
LA HORA DEL RELEVO

Durante la década de los ochenta los juegos de 8 bit habían copado la listas de ventas, pero ya en 1988 los primeros juegos exclusivos para 16 bits comienzan a abrirse paso. Es la era del Commodore Amiga, el Atari ST y el PC.

Hace veinte años, la adquisición de un ordenador o de un videojuego dependía de los progenitores. Las nuevas máquinas tardaban años en despegar, pues resultaba muy complicado convencer a tus padres para cambiar de ordenador: "Yo llevo diez años con mi coche y funciona como el primer día" solía ser su respuesta cuando intentabas explicarle que un ordenador de 16 bit era mucho mejor que otro de 8 bit.


▶Saboteur II (PC)

Por suerte, en 1988 los primeros juegos de 16 bit comienzan a hacerse un hueco en las listas. Al principio llegaron las conversiones de las recreativas, como «Arkanoid», «Gauntlet II» o «Karate Master». Otros éxitos de entonces fueron los arcades deportivos «California Games» y «World Games» de Epyx. El PC todavía tenía que conformarse con conversiones de juegos de 8 bit como «Saboteur II», una especie de «Splinter Cell» en 2D, o «Prohibition», un arcade de puntería. También logró un notable éxito el simulador de ajedrez «Chessmaster 2000». Vía importación nos llegó el fenomenal «Sid Meier's Pirates!», una aventura de piratas cuyo "remake" hemos podido disfrutar apenas hace unos meses.

JUEGOS EXCLUSIVOS

Pero todo cambia con el nacimiento de compañías exclusivas de 16 bit. Es el caso de The Bitmap Brothers, que se presenta con el arcade espacial «Xenon», o la legendaria Psygnosis y sus «Barbarian» y «Obliterator».

Las viejas máquinas de 8 bit no podían competir con sus nuevos rivales, así que recurrían a las conversiones de las recreativas y las películas famosas para atraer la atención. En el primer caso son recordados clásicos como «Combat School», de Ocean, una sucesión de pruebas militares; «Rastan», de Imagine, en el que controlábamos a un bárbaro; «Operation Wolf», de Ocean, arcade de puntería; «Arkanoid II», el mejor "machacaladrillos" y «Target Renegade», ▶▶



▶Operation Wolf (Recreativa)

¿Sabías que...

...«Mad Mix Game», de TopoSoft, fue seleccionado por Pepsi para organizar un concurso a nivel mundial?



Juegos inolvidables

Descubridores de nuevos géneros

TETRIS Y DRILLER

Hay juegos geniales que sólo se dan una vez cada década. Juegos con los que nunca te cansas de jugar y que merecen un merecido homenaje.

TETRIS

1988 · Mirrorsoft · 8 y 16 bit, consolas y recreativas

ALEXEY PAJITNOV ERA UN MATEMÁTICO RUSO, fan de "Pentominos", un juego de piezas que debías encajar para formar una caja. En 1.984 comenzó a trabajar en un juego en el que unas fichas caían de la parte superior de la pantalla y el jugador podía girarlas para encajarlas. Lo llamó «Tetris» y aunque no llegó a Occidente hasta 1988 la recreativa se convirtió en un mito. Tras vender 75 millones de copias, «Tetris» todavía se juega gratuitamente en páginas web y teléfonos móviles.



Tetris



Driller

DRILLER

1988 · Incentive · Máquinas de 8 y 16 bit

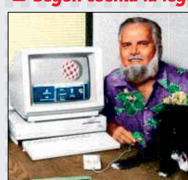
EN LOS AÑOS OCHENTA las tres dimensiones eran cosa casi únicamente de los simuladores. «Driller» revolucionó el concepto de los juegos en 3D en tiempo real. En el juego podías manejar naves o explorar libremente los escenarios. Lo mejor de todo es que su tecnología podía licenciarse y usarse en todo tipo de juegos, como «Castle Master» o «Dark Side». «Driller» fue uno de los primeros arcades en primera persona y está considerado el precursor de «Doom».

CURIOSIDADES



«3D Game Maker» de CRL fue uno de los primeros programas de creación de juegos que alcanzó el éxito. Permitía construir escenarios isométricos al estilo de «La Abadía del Crimen».

Según cuenta la leyenda, Jay Miner fue el inventor del Amiga, pero era su perra Mitchie la que aprobaba o desechaba los circuitos, haciendo movimientos con la cabeza.



«Deflektor», creado por Costa Panayi, es uno de los escasos juegos desarrollados en Grecia que se conocen. Tenías que orientar unos espejos para conducir un rayo de luz hacia la salida. ¡Original y divertido!



Bill Stealey, fan de la recreativa «Red Baron», retó a una partida a Sid Meier –creador de «Civilization»– y éste ganó porque había estudiado la IA de los aviones. A raíz de ello, nació la compañía Microprose.



Más allá de los juegos

LLEGA EL CD-ROM

Sólo para profesionales

Las cintas de casete y los disquetes camparon a sus anchas durante la década de los ochenta. Hasta que, en 1988, se presentó el primer lector de CD-ROM. Nadie le hizo demasiado caso...

NHITACHI, SONY y PHILIPS fueron las primeras compañías que comercializaron lectores de CD-ROM en España. Con un coste cercano a las 200.000 pesetas, estaban destinados a las empresas y escuelas. Los primeros modelos leían a una velocidad de 150 KB/s. La Editorial Anaya publicó el primer CD-ROM en español: un diccionario multilingüe que traducía a ocho idiomas. Los juegos no llegarían hasta 1992.



PC ENGINE (1988), también conocida como TurboGrafx 16, fue la primera máquina que, en versiones posteriores, incluyó un lector de CD-ROM... ¡más grande que la consola! A España sólo llegó de importación. Estaba equipada con una CPU HuC6280 a 7.16 MHz, 8 Kb de RAM y 64 Kb de VideoRAM, y resolución de 256x216 con 512 colores. Nos dejó juegos como «PC Kid» y «Wonder Boy».



PIONEROS

PACO MENÉNDEZ

El genio del ingenio

El mundo de los videojuegos tiene sus propios mitos: Sid Meier, Will Wright, Peter Molyneaux, Shigeru Miyamoto... Si no nos hubiera abandonado prematuramente, Paco Menéndez hoy estaría entre ellos...

- **CON SÓLO 17 AÑOS** Paco Menéndez fue contratado por Indescomp para traducir el software que se presentaría junto al Spectrum y crear el juego «Fred». Más tarde ayudó a fundar Made in Spain y participó en la programación de «Sir Fred».
- **DESTACÓ POR SUS GENIALES IDEAS** aplicadas a la programación. Junto con Juan Delcán, grafista, diseñó «La Abadía del Crimen». En 1988 fue proclamado "Programador del Año" por la revista Microhobby pero, desencantado con la conversión de la programación en un negocio, abandonó los videojuegos.
- **DEDICÓ NUEVE AÑOS** a un proyecto revolucionario de memoria en paralelo. Por desgracia, nunca lo terminó, al fallecer en Sevilla en 1999, a los 34 años. Puedes encontrar un tributo a Paco Menéndez en «Commandos 2», y descargar un remake para PC de «La Abadía del Crimen» en: ***www.abadiadelcrimen.com***



Carátula de «La Abadía del Crimen»


Frente al protagonista de «Sir Fred»


Durante la época que dedicó a la compañía Opera Soft, Paco Menéndez desarrolló «La Abadía del Crimen», una aventura gráfica que, aún hoy, está considerada por muchos aficionados como el mejor juego de la industria española de software.

¿Sabías que...

...Commodore llamó a su ordenador Amiga porque alfabéticamente estaba por delante de Apple y Atari?



►► de Imagine, un juego de acción repleto de peleas callejeras.



Match Day 2 (ZX Spectrum)

Las conversiones cinematográficas siguen dominadas por Ocean, que afortunadamente opta por variar los géneros. Así, tenemos el arcade «Platoon» y la videoaventura «Where Time Stood Still». Activision también se apuntó a esta táctica con el arcade «Predator». Tampoco nos podemos olvidar de «Match Day II», de Ocean, el mejor juego de fútbol de 8 bit.

SOFTWARE ESPAÑOL

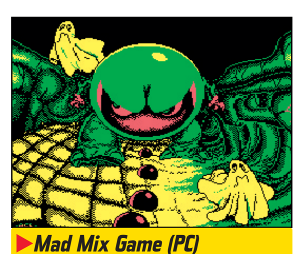
1988 es el mejor año del soft nacional. Dinamic seguía cosechando nuevos éxitos con juegos como «Navy Moves», un arcade en el que pilotábamos lanchas, o «Phantis» y «Hundra», basados en personajes de comic. Dibujantes de la talla de Azpiri y



Navy Moves (ZX Spectrum)

Luis Royo diseñaban la mayoría de las carátulas de los juegos españoles. Dinamic también creó un sello filial, AD, dedicado a las aventuras conversacionales, como «Megacorp», una aventura espacial y «La Guerra de las Vajillas», una divertida parodia de Star Wars.

Pero Topo Soft se situó por encima con juegos de una envidiable calidad técnica y una jugabilidad endiablada: «Black Beard», un arcade de piratas; «Silent Shadow», un matamarcianos; o «Coliseum» y «West Fargo», que nos permitían conducir una cuadriga y una diligencia. Su mayor éxito fue «Mad Mix Game»; era una versión mejorada del clásico comecocos, con "scroll" lateral, iconos de armas y poderes y muchas sorpresas.



Mad Mix Game (PC)

Ópera Soft llamó la atención con «Sol Negro» y «Mutant Zone», dos arcades futuristas. Obtuvo su mayor éxito con «La Abadía del Crimen», una genial aventura inspirada en la película "El Nombre de la Rosa". Los dos protagonistas del juego debían respetar los horarios de la abadía e investigar un crimen sin ser descubiertos, creando un nivel de tensión que nunca había sido visto hasta el momento. También fue el primer juego español en usar voces digitalizadas, que permitían escuchar cantos gregorianos en su versión PC.

Finalmente, Made in Spain dejó huella con «Afteroids», inspirado en el clásico «Asteroids»; «Humphrey», que consistía en pintar baldosas; y «Paris-Dakar», un genial simulador de rallies.



Humphrey (ZX Spectrum)

Nunca antes ni –por desgracia– después hemos podido disfrutar de tantos y tan buenos juegos realizados aquí, en nuestro país. ¿Qué causas provocaron el derrumbe de la industria del soft español? Lo veremos en próximas entregas... ■ J.A.P.

El Retro-TOP

HACIA UNA NUEVA ERA

➔ 1988 ➔ DE LAS RECREATIVAS AL PC

Aunque los juegos de 8 bit todavía copan las listas de popularidad y ventas, 1988 puede considerarse el final de su reinado. Seguirán vendiéndose hasta entrados los noventa, pero su popularidad iba descendiendo en picado. Aunque títulos como «La Abadía del Crimen», «Mad Mix Game» o «Tetris» disponían de una versión de 8 bit, era en el PC, el Amiga o en las recreativas en donde se aprovechaba su potencial. Ya no se programaba en 8 bit para después trasladar el juego a los 16 bit, sino que el proceso se había invertido.



▲ TETRIS. El más popular de la Historia, se jugaba en bares, consolas, en ordenadores... Irrepetible.

Antes... y ahora

TEST DRIVE vs NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

➔ ACCOLADE ➔ 1988 ➔ APPLE II, COMMODORE 64, AMIGA, ATARI ST, PC

Hasta la llegada de «Test Drive» la mayor parte de los juegos de coches eran arcades de carreras con una vista desde el exterior del coche y con escenarios generados mediante la repetición de bloques de gráficos en 2D (sprites). «Test Drive» usaba la tecnología de los simuladores de vuelo para ofrecer un sistema de conducción libre y en primera persona. El objetivo era recorrer las carreteras americanas adelantando coches y esquivando a la policía. Fue el primer juego que incluyó el retrovisor.



» ¿QUÉ LE FALTABA?
Texturas, vistas exteriores, túneles y puentes, partidas para dos jugadores. ¡Ni hablar del tuning!

➔ EA ➔ 2004 ➔ PC, XBOX, PS2, GAMECUBE



Ahora lo que se lleva es personalizar al máximo los autos: pegatinas, llantas, tubo de escape, faros... El tuning es lo que está de moda, que fue inaugurada por la saga «Need for Speed». Puedes recorrer una ciudad entera y eres tú mismo el que elige las carreras en las que quieres participar: derrapes, uno contra uno, descenso, etc. Así consigues dinero para mejorar el coche y "tunearlo". Además, puedes competir contra otros cinco jugadores por red e Internet. ¡Así es como se corre de verdad!

» ¿QUÉ ECHAMOS DE MENOS?
Ahora los coches son más reales y los gráficos son mucho más realistas. Eso sí, antes no podías perderte.

Hechos para recordar...

MADE IN USA

Hace dos décadas, los compatibles PC se vendían como rosquillas en Estados Unidos, pero apenas existían en los hogares europeos debido a su alto coste. Por esa razón muchos juegos para PC no llegaban a España o lo hacían con años de retraso. ¡Y ahora nos quejamos cuando los juegos llegan un mes más tarde que en USA!



◄ EN JUNIO DE 1988 COMIENZA la segunda época de Micromanía, con una campaña de anuncios en televisión. El recordado formato de revista era el más grande del mundo entonces. ¡Sí, es la que regalamos hace tres meses!



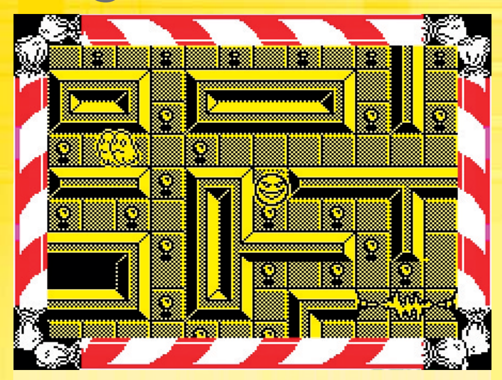
El cambio generacional da vida al PC y al Amiga



▲ LA ABADÍA DEL CRIMEN. Una aventura tan absorbente como el libro o la película de "El Nombre de la Rosa".



▲ SID MEIER'S PIRATES! Mezclaba rol, estrategia y aventura y estrategia. 17 años después su remake sigue triunfando.



▲ MAD MIX GAME. Un éxito a nivel internacional y el perfecto ejemplo de cómo actualizar una vieja idea.

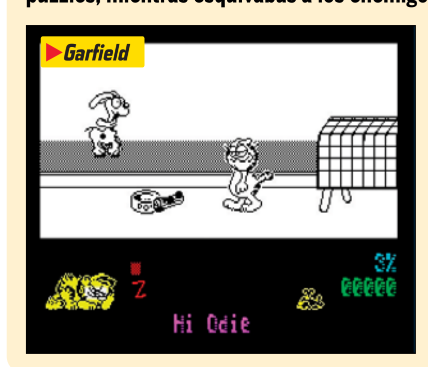
La nueva moda

DE LOS COMICS AL ORDENADOR

Los diseñadores de juegos siempre andan a la caza de fuentes de inspiración. Primero los libros, luego las películas... ¿Qué faltaba? ¡Ah sí, los comics!

» LOS DIBUJOS ESTÁTICOS se adaptaban bien a la limitada potencia de las máquinas de los ochenta, así que sólo había que animarlos un poco para convertirlos en juegos. Casi siempre, arcades de plataformas con perspectiva lateral. En 1988 varios de ellos alcanzaron la fama.

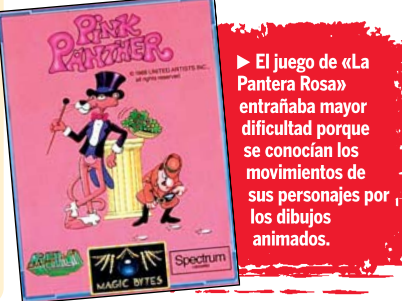
▶ MAGIC BYTES, UNA COMPAÑÍA ALEMANA, cosechó un gran éxito con «Mortadelo y Filemón» –o, como se conocen en Alemania e Inglaterra, «Clever & Smart»– y «La Pantera Rosa». Ambos eran juegos sencillos, pero resultones: tenías que encontrar objetos o superar puzzles, mientras esquivabas a los enemigos.



▶ «GARFIELD», DE THE EDGE, sorprendió por su fidelidad a las tiras cómicas originales y la complejidad de su desarrollo. Debías cubrir el marcador de sueño y el de hambre, mientras cumplías los objetivos del juego. Darle un buen puntapié a Odie, el perro, era uno de ellos...



▶ Curiosamente, uno de los primeros juegos basados en un tebeo fue el de "Mortadelo y Filemón", de Ibañez. Y, aún más, el hecho de que lo hiciera una compañía alemana.



▶ El juego de «La Pantera Rosa» entrañaba mayor dificultad porque se conocían los movimientos de sus personajes por los dibujos animados.



▲ «SPACE QUEST» Y «LEISURE SUIT LARRY» son dos sagas de aventuras que ya vendían millones de copias en 1988. Aquí no llegaron hasta los noventa, pero entraron por la puerta grande.



▲ «WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SANDIEGO?» fue uno de los primeros juegos educativos que alcanzó fama mundial. Incluso dio lugar a varios programas de televisión.



▲ JUEGOS ESPAÑOLES que no cuajaron: SPE publicó «Underground», «La Corona» y «Dea Tenebrarum». Proein lanzó «Thor» y «Abracadabra», e Ibsa debutó con «Punk Star» y «Habilit».



▲ «LOS PÁJAROS DE BANGKOK», aventura de AD, fue uno de los primeros juegos españoles inspirados en literatura contemporánea: las novelas de Pepe Carvalho, de Vázquez Montalbán.

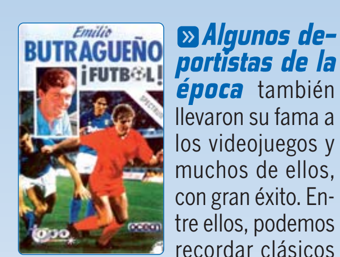
CLAVES DEL AÑO 1988



» **Con un staff directivo** de 22 años de media y un crecimiento de un 450% durante el año anterior, no es extraño que Dinamic ganase el premio a la Mejor Joven Empresa de 1987. Un nuevo paso hacia la madurez de los videojuegos en España.



» **«The Race Against Time»** de Codemasters es uno de los escasos juegos creados para ayudar a una asociación benéfica, Sport Aid. Hoy en día ya no se llevan a cabo iniciativas similares.



» **Algunos deportistas de la época** también llevaron su fama a los videojuegos y muchos de ellos, con gran éxito. Entre ellos, podemos recordar clásicos como «Nigel Mansell Grand Prix» de Martech, «Emilio Butragueño Fútbol» de Topo Soft –el juego más vendido del año en España– y «Aspar G. P. Master» de Dinamic, con el campeón de motos, Jorge Martínez Aspar.

Lo más nuevo

Aquí te presentamos el hardware más interesante para mejorar tu PC, las últimas novedades en periféricos para juegos y también, porqué no, los gadgets más curiosos y útiles para que estés al día.

Teclado y membranas ZBoard

Temblad, malditos

➲ **TECLADOS PARA JUEGOS.** ➲ **Base Zboard: 59,95 €** ➲ **Membranas para juegos: 24,95 €**
➲ **Más información: 4Frags.** ➲ ***http://www.4frags.com***



Controlarás las acciones de tu personaje como nunca con las teclas W, S, A y D sobredimensionadas.

Por fin está disponible en nuestro país el **sistema de teclados** Zboard, una genial combinación de base de teclado y membranas exclusivas para los juegos del momento. El elemento principal es la **base de teclado**, que se conecta al PC vía USB y que, obviamente, tiene al descubierto todos los interruptores de las teclas para que se puedan insertar fácilmente las dos membranas que se entregan con el producto; una es el teclado estándar "QWERTY" de 108 teclas y la otra es una membrana diseñada para maximizar el control del movimiento en los juegos de acción 3D. Así, en la parte izquierda se han **sobredimensionado** las teclas W, S, A y D así como la Q y la E, como cursores en rojo, para que nuestros dedos no nos traicionen nunca en el desplazamiento de nuestro personaje en el entorno 3D. Además, dispone de teclas con gran **separación de espacio** para el zoom, saltar, agacharse y para cualquier acción que queramos puesto que es programable.
Y lo mejor es que se pueden adquirir membranas de teclado **diseñadas específicamente** para juegos como «Doom 3», «MoH: Pacific Assault», «Battlefield 2»,«World of Warcraft III», «Everquest 2» o «Half-Life 2», entre otros títulos.







LAS CLAVES

- Ideal para controlar juegos de acción 3D.
- Membranas exclusivas para diversos títulos.
- Calidad en el tacto y la pulsación de las teclas.
- Reconocimiento automático de la membrana instalada.
- Permite su uso como teclado normal.

INTERÉS

HIS Excalibur X800 IceQII Turbo

¡Quédate helado ...y ahórrate una pasta!

➲ **ACELERADORA 3D DE GAMA ALTA.** ➲ **329 €** ➲ **Más información: Alternate Ordenadores** ➲ ***http://www.alternate.es***

Como no paran de salir nuevos modelos de las series X de ATI –la última generación son los X850–, lo bueno es que bajan de precio los anteriores topes de gama, como es el caso esta aceleradora de HIS con procesador **X800**. Combina un alto rendimiento, la tecnología visual avanzada y un precio muy interesante. El núcleo de la GPU funciona a **400 MHz**, proporcionando una potencia que puede con las configuraciones **al máximo** de los juegos de última generación. Integra **256 MB** de memoria **GDDR3** e interfaz **PCIExpress.**



▲ **Además de ser muy eficaz, el sistema de disipación es espectacular.**

LAS CLAVES

- Procesador ATI Radeon X800 de alto rendimiento.
- Arquitectura PCI Express nativa.
- Gran calidad visual en videojuegos.

INTERÉS

Shuttle XPC

Tú eres grande, pequeño

➲ **MINI PC BAREBONE DE GAMA ALTA.** ➲ **250 €**
➲ **Más información: Shuttle** ➲ ***http://www.appred.com***

Cada día el concepto de PC compacto gana terreno al formato clásico de torre y no es de extrañar cuando aparecen modelos como este del fabricante Shuttle. Además de **ahorrar espacio**, tiene un **diseño de lo más cuidado** y sus **prestaciones** son ciertamente **espectaculares**. Puede equiparse con cualquier procesador Pentium 4 con núcleo "Prescott" sobre la placa base con chipset con Intel865G para socket 478. Finalmente, integra un potente chip de **sonido multicanal** y el sistema de refrigeración destaca por su **bajo nivel de ruido.**



▲ **La carcasa de aluminio y el acabado esmaltado le proporcionan un diseño de vanguardia.**

LAS CLAVES

- Plataforma para Pentium 4 "Prescott"
- Puerto AGP para instalar la tarjeta gráfica.
- Sonido 5.1 integrado en su placa base.

INTERÉS



Creative HD2300

Sumérgete en el sonido 3D

AURICULARES MULTICANAL. 99,99 € Más información: Creative. *http://es.europe.creative.com*

Seguro que cuando juegas o ves una película a ciertas horas de la noche, estás pendiente del mando del volumen de los altavoces, para que en pleno frenesí del combate no te sorprenda por la espalda alguien de tu familia que intentaba dormir. La solución son unos auriculares, claro. Pero mejor que tengan alguna tecnología que recree el **sonido multicanal** en sólo dos canales, como es el caso de este modelo de Creative, que integra el sistema **Dolby Headphone**. Esta novedosa tecnología **procesa las señales 5.1** grabadas en Dolby Digital, Dolby ProLogicII y DTS a través de los dos canales de los auriculares. Mediante complejos algoritmos acústicos, se consiguen recrear los altavoces traseros, así como la **espacialidad y localización de un sistema 5.1** real. El resultado es sorprendente y es como si un auténtico equipo de sonido de cine en casa estuviese instalado en la sala.

El diseño del conjunto es muy elegante y destaca el módulo exterior, con luces indicativas del sistema de sonido que se está procesando en cada momento, sin olvidar que **incorpora el decodificador y un amplificador** de alta calidad para asegurar un sonido excelente. Más aún, si tenemos en cuenta que los auriculares disponen de imán de neodimio, cuya sensibilidad de 107db y respuesta de frecuencia de 20-20.000 Hz, abarcan prácticamente la totalidad de los sonidos que puede captar el oído humano. ■



▲ Dispone de dos salidas de auriculares por si estás jugando partidas multijugador en el mismo equipo.

LAS CLAVES
- Tecnología Dolby Headphone para recrear sonido multicanal.
- Auriculares con calidad de sonido de referencia en alta fidelidad.
- Entradas para conexión digital y analógica.
- Diseño compacto y muy cuidado.

INTERÉS

▲ Un portátil con unas prestaciones que no tienen nada que envidiarle a un sobremesa de los buenos.

BenQ JoyBook S72

Para jugones trotamundos

PORTÁTIL DE GAMA ALTA. 1.499 €
Más información: BenQ *www.benq.es*

Optar por un portátil no tiene porqué significar renunciar a las máximas prestaciones con los juegos de última generación. Este modelo de Benq cuenta con ellas: una plataforma **Intel Centrino Mobile**, con **512 MB** de RAM DDR, disco duro de **80 GB** y la tarjeta gráfica ATI **Radeon Mobility X600** para que puedas jugar a cualquier juego actual. Dispone de un avanzado sistema de disipación de calor, de batería de litio y de sistemas de ahorro automático de energía. Su **pantalla panorámica** de 14 pulgadas admite una resolución de 1280x1024 píxeles e integra la tecnología **Glare Type**, que añade una capa extra a la pantalla para evitar la dispersión de la luz y ofrecer imágen de gran calidad. ■

LAS CLAVES
- Aceleradora 3D ATI Radeon Mobilty X600.
- Pantalla panorámica de 14 pulgadas.
- Sistema de sonido SRS 3D.

INTERÉS



NGS Viper Sport

Acelera con la mano

RATÓN ÓPTICO DE GAMA MEDIA. 14,99 €
Más información: NGS. *http://www.ngslurbe.com*

Ahora que está tan de moda lo del tuning es posible que seas de los muchos que has creado tu propio y espectacular coche en «NFS Underground 2» o «Juiced». Pero, ¿has pensado en personalizar también tu PC? Y, si quieres un "**entorno racing**", en lugar de poner nueva carcasa, luces y ventiladores, ¿por qué no empezar por el ratón? Para ello aquí tienes el **Viper de NGS**, con acabados rojo, blanco o negro metalizados y un anagrama de bandera a cuadros. Respecto a sus características técnicas, también son de alta competición, ya que dispone de un sensor óptico cuya **resolución es de 600** puntos por pulgada.



▲ Diseño llamativo, buenas prestaciones y comodidad de uso.

LAS CLAVES
- Acabado metalizado con superficie reflectante.
- Tecnología óptica de gran precisión.
- Conexión a puerto PS/2.

INTERÉS

Speed Link 4in1 Force Feedback Wheel

¡Curva cerrada frenada larga y arrrasss!

VOLANTE DE GAMA MEDIA. 71,90 €
Más información: 4Frags. *www.4frags.com*

Si te apasionan los juegos de coches seguro que ya estás harto de asignar el freno de mano a una tecla en el teclado o el volante, así que ya puedes hacerte con este nuevo modelo de **Speed-Link** con módulo separado de **palanca de cambios y freno de mano** para que el realismo de control sea insuperable. El volante dispone de tecnología de **respuesta de fuerza**, está recubierto en goma antideslizante y cuenta con **13 botones** programables. ■



▲ Ahora ya puedes apurar más con este dispositivo de freno de mano individual.

LAS CLAVES
- Palanca de cambios secuencial y freno de mano en un módulo independiente.
- Force Feedback.
- 13 botones progamables.

INTERÉS



Guía de compras

La única selección pensada por y para los jugadores de PC

En nuestra Guía de compras le seguimos la pista a las novedades de hardware más interesantes, para que estés al día y puedas elegir lo que más te conviene.

Recomendado Micromanía

Alternativas

Placas base

ASUS A8NSLI Deluxe • Para ponerla a tope

170 € • Más información: ASUS • http://es.asus.com

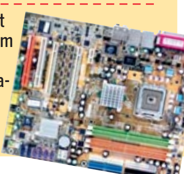
Esta placa base ofrece lo último en tecnología, pues integra el nuevo chipset nVidia nForce4 SLI, que ofrece a los AMD procesadores Athlon 64 con socket 939 el soporte del modo SLI para instalar dos tarjetas gráficas PCI Express y duplicar así el rendimiento gráfico. Dispone de controladoras de disco duro Serial ATA a 3 GB/s que permiten poner dos discos duros en el eficaz modo Dual RAID, así como sonido 7.1.



MSI P4N DIAMOND MS-7160

200 € • Mas información: MSI • www.msi-es.com

Ya está disponible el chipset nVidia nForce 4 para Pentium 4 con este modelo, con soporte de SLI, sonido multicanal 7.1, controladora de disco duro SATA RAID y cortafuegos por hardware.



Aopen S760GXm-S

85 € • Más información: Aopen • http://spain.aopen.com.tw/

La placa base ideal pensando en el ahorro pues integra el chipset SIS 760GX, con aceleradora 3D integrada ty que no desmerece en prestaciones frente al nForce4 o el VIAK8T890.



Procesador

AMD Athlon 64 3500+ Winchester • Imbatible en 3D

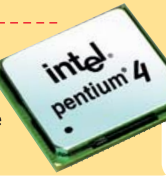
264 € • Más información: AMD • www.amd.com

Ya está aquí la tercera generación de Athlon 64, con núcleo Winchester, fabricado en proceso de 90 nanómetros (0,09 micras). Tiene una caché L2 de 512K y un bus a 1 GHz. La versión de 64 bits de WindowsXP está a punto de lanzarse y ya está disponible la versión para Athlon64 de «Far Cry», mientras que otros títulos también han anunciado versiones que usarán los 64 bits. Un procesador que marca un salto tecnológico real y no sólo más velocidad.

Intel Pentium 4 630 3 GHz

399 € • Más info.: Intel • www.intel.com

La nueva generación del Pentium 4, series 600, además de aumentar la caché L2 hasta los 2MB, incorporan instrucciones de 64 bits para operar ya en el estándar del futuro.



AMD Sempron +3100

90 € • Más info.: AMD • www.amd.com

AMD ataca el segmento básico de procesadores con el nuevo Sempron, que sustituye al veterano Athlon XP. Está fabricado en proceso de 0.13 micras y ha sido dotado de 256 KB de caché L2 a la velocidad del núcleo con un FSB de 166 MHz.

Tarjeta Gráfica

ASUS Extreme N6800LE/HTD • Más ligera y veloz

249 € • Más información: ASUS • http://es.asus.com

Una interesante opción por su fantástica relación entre precio y prestaciones, ya que integra la versión "aligerada" del procesador GeForce 6800, denominada LE, que sigue haciendo frente a lo que le echen, incluso a «Half-Life 2» al máximo. Además, viene con 256 MB de memoria gráfica y su arquitectura PCI Express deja abierta la posibilidad del modo SLI. Soporta por hardware lo último en efectos 3D.



ATI Radeon X850XT 512MB

790 € • Mas información: ATI • www.ati.com

La primera aceleradora 3D con 512 MB de memoria GDDR3, que con el procesador Radeon X850XT la convierten en una central nuclear de renderizado de entornos 3D.

GIGABYTE GV-NX62TC128D

85 € • Más información: Gigabyte • http://www.gigabyte.com.tw

Debut de la tecnología TurboCaché de nVidia que aumenta la velocidad de acceso a la memoria gráfica del procesador GeForce 6200. Soporta DirectX9.0c



Tarjeta de sonido

SB Audigy 2 ZS • Nada suena mejor

85 € • Más información: Creative • http://es.europe.creative.com

Esta tarjeta de sonido sigue teniendo un precio muy atractivo, que la hace ideal para acceder a las máximas prestaciones en audio 3D, con 64 canales simultáneos bajo DirectSound3D y EAX Advanced HD. Logra un 7.1 muy realista. Está certificada THX y el sonido da una resolución de 24 bits a 96 KHz. Incluye los títulos «T.R.: El Ángel de la Oscuridad» y «Raven Shield».

SoundBlaster Audigy 4 Pro

269 € • Más información: Creative • http://es.europe.creative.com

Si buscas la excelencia de la certificación THX y el audio 3D multicanal 7.1, avanzado, este modelo es el tuyo, con el primer chip de sonido que trata el audio a 32 bits. Soporta el último EAX Advanced HD 4.0.

Gainward Hollywood Home 7.1

37 € • Más información: Gainward • www.gainward.net

Una ganga con el chip VIA Envy 24 que permite acceder al formato multicanal 7.1 sin renunciar en absoluto a la calidad de procesamiento a 24bit/96 KHz. Compatible con todo tipo de sonido 3D.



Teclado y ratón

Zboard • Un teclado para cada juego

60 € (+30 por plantilla) • Info.: Zboard • http://www.proximedia.com/local/03014887/

Un teclado con membrana intercambiable creado para los juegos por la especial disposición de las teclas –membrana WASD para los juegos de acción en primera persona, o membrana QWERTY para uso normal– y por la posibilidad de añadirle plantillas de títulos como «Doom 3», «World of Warcraft», «Medal of Honor» y muchos más.

Razer Diamond Back

59,95 € • Más información: Razer • http://www.4frags.com

Un ratón diseñado exclusivamente para arrasar en los FPS gracias a la extraordinaria velocidad y precisión de su sensor de 1600 DPI, el doble de los modelos de alta gama.

Logitech MX518

69,90 € • Más información: Logitech • www.logitech.com

Este ratón óptico ha sido creado por Logitech pensando en su uso con los juegos de acción 3D, pues su sensor óptico llega a alcanzar los 1600 dpi y procesa datos a 5.8 megapíxeles por segundo. ¡Es rápido!



Altavoces

Creative Inspire T7700 • Temblarás

60 € • Más información: Creative • http://es.europe.creative.com



Saca partido a las tarjetas 7.1 con este conjunto de altavoces de Creative, que incorpora dos vías en los tres altavoces frontales. El amplificador de 8W RMS para los satélites, 20W RMS para el central y 24W RMS para el subwoofer ofrece una potencia para hacernos vibrar con la atmósfera de los juegos con sonido 3D.

Creative GigaWorks S750

430 € • Más info.: Creative • http://es.europe.creative.com

Con certificación THX estamos ante el rey del segmento. Un conjunto 7.1 con una potencia de 70W por canal y 210W para el subwoofer. Sonido a la altura de la gama de alta fidelidad.



TEAC PowerMAX HP10

49 € • Más información: Alternate • www.alternate.es

Auriculares con el mejor sonido 5.1 que incorpora unidades independientes para los canales frontales, central, traseros y subwoofer. Su calidad está garantizada y dispone de caja de amplificación externa con todas las conexiones a la tarjeta de sonido.

¿Está al día tu PC?

Actualizar tu PC puede convertirse en una locura. No te dejes abrumar por los nombres y prestaciones de los productos. Para ello los hemos clasificado en tres categorías. Todo bien claro, ¿no? ¿Cuál es la tuya?

PC a la última

Lo más potente que puedes encontrar si quieres convertir tu PC en la máquina definitiva. Para jugar a tope con los videojuegos más exigentes.

	Presupuesto
Placa base: Con chipset Intel 955X	220 €
Procesador: Pentium 4 840 4 GHz Ext. Edition	850 €
RAM: 2048 MB DDR2 667 MHz	700 €
Tarjeta gráfica: 2 tarjetas GeForce 6800 Ultra en modo SLI	1.400 €
Tarjeta de sonido: Creative SB Audigy 4 Pro	269 €
Disco duro: 2 discos Serial ATA/150 en modo RAID	380 €
Lector DVD: ASUS DVD-E616P2	25 €
Grabadora: NEC ND 3520A.	90 €
Monitor: LG L3020. TFT 30" 16/9	1.799 €
Altavoces: Creative Gigaworks S750	410 €
Ratón y teclado: Logitech di.Novo	219 €
Periféricos: Thrustmaster F1 Racing	159 €
TOTAL	6.521 €

Selección Micromanía

Aquí te detallamos los componentes que configuran el equipo por el que nosotros optaríamos. Esta es nuestra recomendación.

	Presupuesto
Placa base: ASUS A8NSLI Deluxe	170 €
Procesador: Athlon 64 3500+ "Winchester"	264 €
RAM: 2048 MB de memoria DDR a 400 MHz	220 €
Tarjeta gráfica: ASUS Extreme N6800LE/HTD	249 €
Tarjeta de sonido: SoundBlaster Audigy 2 ZS	85 €
Disco duro: Western Digital Caviar SE WD1600JD	75 €
Lector DVD: ASUS DVD-E616P2	25 €
Grabadora: BenQ Dw1620 (Doble capa)	60 €
Monitor: LG Flatron 900P	289 €
Altavoces: Creative Inspire T7700 7.1	60 €
Ratón y teclado: Zboard + Razer Diamond	116,85€
Periféricos: Thrustmaster Dual Trigger	20 €
Saitek X52 Flight Control System	99 €
Saitek R440	59 €
TOTAL	1.792 €

Al día para jugar

La configuración básica para garantizar que los juegos te funcionarán con un mínimo de fluidez y un aceptable nivel de detalle.

	Presupuesto
Placa base: Con chipsets nForce2 (AMD) o Intel865P	50 €
Procesador: AMD Sempron 3100+ o Celeron D 3300	80 €
RAM: 1024 MB de memoria DDR a 333 MHz	85 €
Tarjeta gráfica: chipsets NVIDIA GeForce 6200 o ATI Radeon X300	90 €
Tarjeta de sonido: PCI con aceleración sonido 3D	20 €
Disco duro: 80 GB Ultra/ATA 100	50 €
Lector DVD: DVD 10X	15 €
Grabadora: Grabación DVD-R a 4x	50 €
Monitor: CRT 17 pulgadas pantalla plana	115 €
Altavoces: Conjuntos 5.1	60 €
Ratón y teclado: Logitech Internet Pro	160€
Periféricos: Saitek P880 Dual GamePad	18 €
TOTAL	793 €

Recomendado Micromanía

Alternativas

Joystick

Saitek X52 • Pilota seguro y certero

99 € • Más información: Corporate PC
Tel: 93 263 48 18 • www.corporate-pc.com/saitekpr.htm

Te sentirás como un auténtico piloto de caza de combate con este mando de control HOTAS, que dispone de palanca de vuelo de alta resistencia y centrado por muelle, acelerador con display gráfico para seleccionar la programación de controles, y acabado metálico de pulsadores y gatillos. Además, la iluminación de los botones es ideal para entornos con poca luz, como esa cabina que te has montado en tu habitación...

Thrustmaster Top Gun AfterBurner II

52 € • Más información: H. de Nostromo
http://www.hnostromo.com/

Asequible conjunto de palanca y acelerador HOTAS que se separan, para mayor comodidad. Ambos disponen de mecanismos de alta precisión y resistencia.



Saitek ST90

16 €
Más info.: Corporate PC
Tel: 93 263 48 18
www.corporate-pc.com/saitekpr.htm

Una palanca de vuelo que pone el acento en un sistema de anclaje tan original como infalible y que además destaca por la precisión de su eje de rotación y por la robustez del muelle de centrado que incorpora.



Gamepad

Thrustmaster Dual Trigger Gamepad • El más deportivo

20 € • Más información: Herederos de Nostromo
www.hnostromo.com

Un gamepad asequible y completo con dos palancas analógicas para controlar los movimientos avanzados de «FIFA 2005» o «NBA Live 2005» al ofrecer gran precisión en los movimientos diagonales. Cuenta con 12 botones programables y dos gatillos progresivos que permiten ser más preciso al parar el potenciómetro de fuerza en disparos a puerta y pases al hueco. Y todo retroiluminado para jugar a oscuras.



Logitech Rumblepad II

24 € • Más información: Logitech
www.logitech.com

Gamepad con un D-Pad de gran precisión en las diagonales y dos motores con Force Feedback. Con 10 botones (6 frontales y 4 en los gatillos), es una gran opción para jugar con simuladores deportivos, como «FIFA 2005».



Saitek P3000 Wireless

39 € • Más información: Saitek
www.saitek.com

Con sus dos palancas analógicas y 10 botones programables, lo que más sorprende en este gamepad es el magnífico tacto de su D-Pad. La tecnología inalámbrica hace más cómoda su utilización con juegos deportivos y de acción.



Volante





Saitek R440 F. Feedback • Písale a fondo

59 € • Más información: Corporate PC
Tel: 93 263 48 18 • www.corporate-pc.com/saitekpr.htm

Un conjunto de volante y pedales bien planificado, especialmente la base con los pedales anclados a un travesaño superior para que los "pisotones" sobre el acelerador y el freno sean más realistas permitiendo realizar maniobras de punta-tacón, amén de reducir la fatiga. Tiene sensores digitales ópticos y motores Force Feedback de última generación con soporte de tecnología Immersion TouchSense.

Logitech MOMO Racing

124 € • Más información: Logitech.
Tel: 91 375 33 68 • www.logitech.com

Aún más asequible ahora este intachable conjunto de volante y pedales, con una ergonomía a la altura de la calidad de sus materiales. Palanca robusta como pocas, con base antideslizante y buen sistema de fijación.



Thrustmaster Enzo Ferrari Wireless

54 € • Más información: Herederos de Nostromo • www.hnostromo.com

Por fin un conjunto de volante y pedales sin molestos cables de por medio gracias a la tecnología inalámbrica. Y además tiene dos levas detrás del volante, 8 botones y un D-Pad.



Monitores

LG Flatron 900P • ¡Míralo bien!

289 € • Más información: LG • www.lge.es

Si quieres jugar a la fastuosa resolución de 1600x1200 píxeles te recomendamos este magnífico monitor CRT de 19 pulgadas de pantalla totalmente plana gracias a la premiada tecnología Flatron. Su calidad de visionado es excelente con un tamaño del punto de 0.24 mm, un valor propio de monitores para uso profesional. Además, cumple con la normativa TCO99 para la protección ocular. Con él podrás disfrutar a lo grande.



Benq FP71E+

470 € • Más información: Benq
www.benq.es

Puede que por razones de espacio y estética te hayas decidido por un monitor TFT, pues apunta este modelo por su fantástico tiempo de respuesta de 8 ms, un factor esencial para disminuir los rastros de imagen en los juegos.



Benq FP231W

1995 €
Más información: Benq
www.benq.es

Si puedes tirar la casa por la ventana aquí tienes un impresionante monitor TFT de 23 pulgadas y en formato panorámico 16/9. Vamos, que cualquier imagen que visualice será todo un espectáculo.



Consultorio Técnico

Si tienes problemas para hacer funcionar un juego o deseas ampliar tu equipo y no sabes por dónde empezar porque es un lío, en nuestro consultorio encontrarás la solución que estás buscando.

PROCESADORES

¿Doble núcleo?

Quiero actualizar mi ordenador y tengo varias preguntas para que podáis orientarme en un procesador de última generación, que me garantice que no tendré que cambiar de micro, placa base y memoria RAM en al menos un par de años para ir actualizando sólo la tarjeta gráfica. Creo que la elección era el Athlon 64, pero ahora que los nuevos Pentium 4 soportan el modo de 64 bit, ¿Cuál me recomendáis? ¿Cómo se distinguen los nuevos Pentium 4 a 64 bit de los anteriores? He oído hablar de nuevos procesadores con doble núcleo ¿En qué consiste este invento y merece la pena esperarlo? ■ Manic



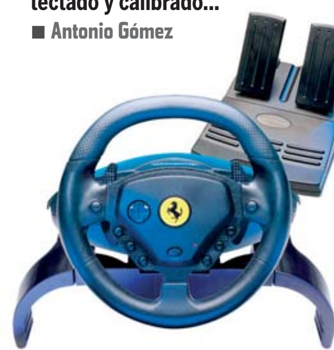
AMD acaba de presentar el Athlon 64 X2 como su primer procesador doméstico con doble núcleo, mientras que Intel ya dispone de varios modelos, como el Pentium D 840. Básicamente la configuración de doble núcleo se refiere a que la arquitectura interna del procesador dispone de dos unidades de procesamiento de datos independientes, cada una con su propio canal de ejecución de instrucciones, así como memorias caché L1 y L2 propias. Pero eso no significa que doblen la potencia de procesamiento, sino que sencillamente se puede acceder a dos aplicaciones en multitarea real, es decir, sin perder rendimiento, puesto que cada núcleo se ocupará de una. De hecho, los primeros "benchmarks" ya han desvelado que en juegos no existe diferencia apreciable entre los micros normales y los de doble núcleo, por lo que de momento no creemos que te merezca la pena esperar a la implantación de esta tecnología, que rondará unos precios realmente altos.

Respecto a los Pentium 4 con las extensiones EM64T reciben la denominación de serie 6xx, es decir, la nomenclatura será Pentium 4 660, 650 o 640. Por último, tanto los micros de AMD como los de Intel son ideales para cualquier equipo, pero nosotros nos decantamos por el Athlon 64 por haber demostrado que en la mayoría de los juegos ofrece una punta más de rendimiento, mientras que el Pentium 4 gana en los "benchmarks" sintéticos de cálculo.

DISPOSITIVOS DE CONTROL

Acelerador atascado

Tengo un conjunto de volante y pedales Thrustmaster Enzo Ferrari y cuando piso el acelerador en el juego «GTR FIA GT Racing Game» noto que el coche tarda en responder. El dispositivo está correctamente detectado y calibrado... ■ Antonio Gómez



Tienes un problema de exceso de zona muerta en la asignación del eje del pedal acelerador, por lo que la primera zona del recorrido al pisar el mismo no provoca la reacción del control del acelerador. La configuración de "zona muerta" es habitual en los juegos de velocidad, para evitar un control demasiado sensible. Por lo tanto, debes comprobar el valor de la zona muerta del acelerador en el menú de configuración avanzada de controles de «GTR FIA GT Racing Game». Si no consigues solucionarlo, vuelve a calibrar el dispositivo asignando primero el eje del pedal de freno y luego el del acelerador.

Emulación de ratón con Track

Decidí comprar el dispositivo de control TrackIR, pero aunque esta bien instalado y lo he usado sin problemas en algunos juegos de velocidad como «Live for Speed», no consigo activar la emulación de ratón para mover el puntero con el giro de la cabeza y así controlar la vista en los juegos de acción 3D. ¿Cuál es el problema, se puede hacer algo? ■ Santiago Pelayo



Por razones inexplicables –aunque quizá se deba a que la compañía Natural Point dispone de otro dispositivo específico para emular al ratón con los movimientos de la cabeza, el SmartNav3– la emulación de ratón del TrackIR se ha deshabilitado en la última versión de los controladores y el software, que vienen en el CD del producto. Tienes que desinstalar esta versión e instalar la anterior, concretamente la versión 3.13, para poder activar la emulación de ratón. Puedes descargar un archivo con los controladores y el software de la dirección web: ***www.naturalpoint.com/trackir/support/downloads.html***

SONIDO

Multicanal 7.1 en «Doom 3»

Tengo una tarjeta de sonido SoundBlaster Audigy 2 ZS y altavoces multicanal 7.1, pero no consigo configurar el audio de «Doom 3» para que se reproduzca en este formato. Ya he revisado que la tarjeta de sonido está asignada como dispositivo predeterminado en los dispositivos de audio del panel de control, y la aceleración de hardware está activada. ¿Cómo puedo solucionarlo? ■ Coyote



Tienes que editar el fichero en el que se guardan los valores de configuración de audio, concretamente el archivo "DoomConfig.cfg", que puedes encontrar dentro de la carpeta del juego en un directorio llamado "base". Señálalo y usar el botón derecho del ratón. Elige la opción "Abrir con" y selecciona el bloc de notas para editarlo. Dentro del menú desplegable de "edición", usa la función de búsqueda para encontrar esta instrucción: "s_numberOfSpeakers", y cambia el valor que aparece –seguramente será un 2– por el 6. Por

La pregunta del mes

Teclado para juegos

La membrana de mi teclado ha pasado a mejor vida después de machacar las teclas "WASD" y necesito uno nuevo, pero me gustaría que me recomendarais algún modelo que tuviera teclas muy resistentes e imborrables, con una pulsación más precisa gracias a un sistema mecánico y no de membrana y con la típica combinación "WASD" más resistente. ■ A. Hernández



Estás de suerte, precisamente en este número comentamos los teclados intercambiables Zboard, diseñados específicamente para juegos —verás que las teclas WASD están claramente destacadas y aparecen como cursores— y con membranas especiales para los títulos más populares. Puedes encontrarlos en www.4frags.com y www.montatupc.com. Además, otros fabricantes como Saitek disponen de modelos como el "PC Gaming Keyboard", creados para los juegos. Es un teclado con un diseño muy avanzado con un sistema mecánico de accionamiento de teclas muy preciso. Dispone de un módulo "pad" independiente con nueve botones de gran tamaño a los que puedes asignar los movimientos de los juegos de acción 3D.



ejemplo, la línea completa para tu configuración quedaría así: seta s_numberOfSpeakers "6"

Audigy con WindowsXP 64

Tengo instalada la versión beta de WindowsXP 64 bit Edition puesto que mi equipo dispone de un procesador Athlon64, pero el problema es que me aparecen errores con la tarjeta de sonido, una Sound Blaster Audigy 2. He mirado en la página oficial de Creative pero no aparece ninguna versión de los controladores para este sistema operativo. ¿Qué hago para que funcione? ■ Evaristo Bernal

Aunque por el momento permanecen en fase beta —por eso no los encontrabas—, ya puedes descargar los controladores para WindowsXP 64 bit de las tarjetas de de Creative, desde la web: ***www.preview.creativelabs.com/default.aspx***

UNIDADES ÓPTICAS

Fallo de instalación

Lo he intentado varias veces pero no consigo instalar «Call of Duty: United Offensive». Y no creo que sea por mi unidad regrabadora de DVD, porque hasta ahora no me había dado problemas y he instalado decenas de programas. Ya he cambiado los discos del juego, pero ocurre lo mismo, no se inicia correctamente la instalación. ■ Alberto Gil



Hay ocasiones en los que los sistemas de protección del juego impiden una correcta instalación cuando se usan unidades ópticas de CD o DVD con capacidad de grabación. Para solucionar este problema, introduce disco 1 del juego y ábrelo usando el explorador de Windows. Entra en la carpeta "setup", luego en la carpeta "data" y por último en el directorio "UO". Selecciona este directorio y usa la opción de copiar del menú "edición" del explorador. Ahora debes ir a la carpeta del directorio del juego dentro de tu disco duro, accede al menú edición del explorador y selecciona "pegar". Verás un aviso acerca de sobrescribir archivos, ignóralo. Luego tienes que repetir todos los pasos para el disco 2 del juego.

TARJETAS GRÁFICAS

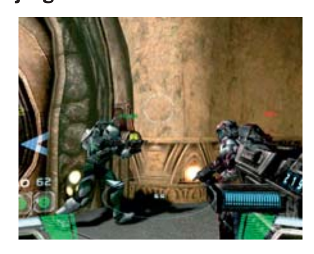
Neblina molesta

Tengo un AthlonXP 2700+ con tarjeta gráfica Creative GeForce5900 y en el juego «Silent Hunter III» cada vez que activo la vista del UZO, cuando la vista pasa entre los 340 y 40 grados, es decir, la proa del submarino, hay como una especie de neblina que no deja ver nada. Imagino que es el efecto gráfico que recrea la espuma del mar debido al oleaje, pero incluso a baja velocidad sucede este problema. ¿Existe alguna solución? ■ Infra-Marem

En efecto, para recrear la espuma que produce la quilla del submarino cuando rompe las olas se ha recurrido a un efecto de niebla avanzado que en algunas tarjetas gráficas de nVidia ocasiona este problema. Ubisoft ha prometido solucionarlo en el próximo parche del juego, que ya debería estar disponible para cuando leas estas líneas, pero si no es así puedes arreglar el problema pulsando la combinación "CTRL+P" siempre que uses el UZO, puesto que desactiva los efectos de niebla. Cuando uses la cámara exterior puedes volver a usar "CTRL+P" para reactivar los efectos de niebla.

Caballeros a pedales

Mi ordenador es un Pentium 4 540 con 1 GB de RAM y tarjeta gráfica ATI Radeon X800, por lo que cumplo sobradamente los requisitos de «Star Wars: Caballeros de la Antigua República», pero hay niveles donde el rendimiento baja sensiblemente, mientras que en otras zonas o niveles puedo jugar muy bien ¿Tengo que desactivar algún efecto gráfico?



No debes alterar la configuración gráfica del juego, simplemente actualiza los controladores de tu tarjeta gráfica por los Catalyst versión 5.4, que solucionan este prob lema específico. Puedes descargarlos de ***www.ati.com***

PARTIDAS ONLINE

Fallos de conexión

Accedo sin problemas a los servidores de «Star Wars: Republic Commando» y ya he jugado multitud de partidas, pero cuando intento conectar con algunas salas con anfitriones de nivel avanzado me devuelve al menú de multijugador. Lo raro es que sólo ocurre en algunas ocasiones, por eso no sé dónde puede estar el problema. ¿Tiene que ver con las reglas del juego? ■ Gabriel Martínez

El problema es que intentas acceder a partidas que han elegido el nuevo escenario "Hangar" y como no lo tienes instalado pues no puedes entrar en la batalla. Descárgate el parche de la versión 1.0 que instala este nuevo escenario en la dirección: ***http://support.lucasarts.com/patches/commando.htm***

¿Funciona en mi PC?

Los mejores juegos tienen casi siempre requisitos elevados o un tanto especiales. Aquí te detallamos qué te va a hacer falta para disfrutar de los mejores juegos que hemos alanlizado este mes, y te recomendamos los dispositivos con los que sacarles el máximo partido.

IMPERIAL GLORY



► Como es habitual en el género de la estrategia, afortunadamente «Imperial Glory» no requiere una aceleradora 3D de última generación. Sin embargo, sí tiene una carga gráfica considerable, aunque bien optimizada. Con una de gama básica como la Geforce 6200 o una Radeon X300 no tendrás problemas por inmenso que sea el campo de batalla. Eso sí, la complejidad de cálculo para controlar la IA de tantas unidades necesita que la CPU sobrepase los 2 GHz acompañada de 512 MB de RAM. Y, para controlar las tropas cómodamente, te vendrá bien un ratón con buenas prestaciones.

CLOSE COMBAT. FIRST TO FIGHT

► Un juego de acción 3D que no se corta a la hora de usar los efectos gráficos más avanzados para recrear escenarios hiperealistas, pero a costa de una tarjeta gráfica de gama alta, como una GeForce 6800 o Radeon X800 para jugar a tope, sin olvidar una memoria gráfica de 256 MB. No obstante, su menú de configuración gráfica permite ajustar muy bien la calidad visual al rendimiento de tu tarjeta. El procesador debe estar en torno a los 3 GHz, con 1 GB de memoria RAM.



PROJECT SNOWBLIND

► Para disparar tiros sin parar y sobrevivir en las partidas online de este trepidante juego de acción 3D sin preocuparse de saltos o ralentizaciones es suficiente con una aceleradora 3D de gama media, como la GeForce 6600 o una Radeon X600. El procesador debe ser de 2 GHz, con 512 MB de RAM, mientras que para sentirte inmerso dentro del impresionante entorno sonoro multicanal del juego, necesitas una hardware de audio 3D que soporte sonido Dolby Digital 5.1.



JUICED

► Para evitar las horrorosas ralentizaciones que pueden dar al traste con la sensación de velocidad necesitas una tarjeta grafica de las series GeForce6600 o Radeon X700 con 128 MB o superior. La CPU debería acercarse a los 3 GHz con 1 GB de RAM. Por supuesto, un buen conjunto de volante y pedales es imprescindible para pilotar sin las limitaciones del teclado. Un sistema de sonido 5.1 te vendrá estupendamente para escuchar cómo viene tu rival y evitar que te adelante.



¡Dale más juego a tu PC!

¿Ya has llegado al final de este número? No te preocupes, que aún queda diversión. En el DVD vas a encontrar lo que necesitas para darle más juego a tu PC. Demos jugables, vídeos, especiales, actualizaciones y un juego completo original. ¡¡Disfrútalo!!

Índice

Infomanía

La aplicación interactiva del DVD está dotada de un sistema que lanza el menú automáticamente tras introducir el DVD-ROM en el lector del ordenador. Selecciona después el programa que te interese y pulsa sobre la opción INSTALAR.

Micromanía garantiza que el DVD que regala junto con la revista ha sido sometido a los más exhaustivos controles de testeo y antivirus por parte de la empresa duplicadora del DVD contratada a tal efecto.

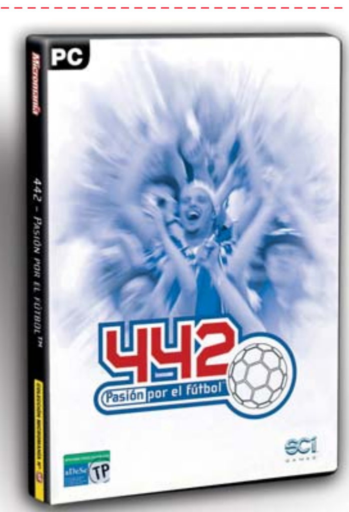
Los derechos sobre los contenidos incluidos en el DVD pertenecen a sus respectivos autores y Micromanía publica bajo su autorización expresa los programas que distribuye en su DVD.

Juego completo

4-4-2 Pasión por el Fútbol

Género: Deportivo · Compañía: SCI · Idioma: Castellano · Espacio: 645 MB

Este original juego deportivo combina con acierto el manager y la simulación, por lo que será un desafío, tanto en la dirección deportiva del club, como en los partidos a los que se enfrentará. Elige entre 9 ligas europeas y disfruta de una base de datos de jugadores con nombres reales y, si eres un amante de la historia del fútbol, siempre tendrás la opción de acceder a la zona de leyendas, donde podrás contar, entre tus jugadores, con glorias del esférico como Gento o Puskas... Salvar a un club en crisis a punto de descender, entrenar a un equipo lleno de "ancianos"... son retos a los que no te podrás resistir.











Lo que hay que tener

- SO: Windows 98/ME/2000/XP · CPU: Pentium II 400 MHz · RAM: 64 MB
- HD: 700 MB · Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 16 MB
- Tarjeta de sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit · DirectX 8.1

Controles básicos:
- Ratón: Todos los controles disponibles

NOTA: Para que el juego funcione correctamente debes tener el DVD dentro de la unidad lectora.

LAS CARÁTULAS ORIGINALES DE LA COLECCIÓN

¡Completa tu colección con las carátulas originales! Si prefieres coleccionar los DVDs de Micromanía con la carátula original del juego, sólo tienes que sacarla de la funda y darle la vuelta. ¡Más fácil, imposible!



¿Necesitas ayuda?

Si tienes cualquier problema con los programas incluidos en el DVD, puedes contactar con nuestro Servicio de Asistencia Técnica (SAT) por correo electrónico:

satmicromania@micromania.es



Versión Completa del juego

CITY OF HEROES

SÓLO EN Micromanía

➲ Género: Rol online ➲ Compañía: Cryptic Studios / NCSoft
➲ Distribuidor: Friendware ➲ Idioma: Castellano ➲ Espacio: 1,2 GB

Ponemos a tu disposición una versión de prueba de «City of Heroes» con la que podrás disfrutar durante 14 días de uno de los últimos lanzamientos del rol online que se encuentra también entre los mejores juegos del género. Inspirado en los cómics de superhéroes, la infinidad de posibilidades que ofrece y su magnífica realización técnica le han reportado un gran éxito en todo el mundo. Combinando rol y acción su estilo de juego es muy sencillo y está orientado al combate en grupos, empleando los poderes del personaje que hayas creado a tu medida. Te permitirá disfrutar de inmediato, sin que importe demasiado el nivel o la experiencia de tu personaje.

Esta versión de prueba no tiene ninguna de sus posibilidades limitada y cuenta con las últimas actualizaciones aplicadas a sus servidores europeos. Para poder jugar sin problemas, tendrás que estar conectado a Internet desde tu ordenador y seguir las sencillas instrucciones que te detallamos aquí al lado.



Lo que hay que tener

➲ SO: Windows 98/ME/2000/XP ➲ CPU: Pentium III a 800 MHz ➲ RAM: 256 MB ➲ Disco duro: 2GB ➲ Tarjeta gráfica: 32 MB (T&L) compatible con DirectX ➲ Tarjeta de sonido: 16 bit ➲ DirectX 9.0c ➲ DVD-ROM 4X

Controles básicos:
➲ W, A, S, D: Movimiento ➲ Ratón: Vistas ➲ B: tercera persona ➲ Retroceso: chat ➲ Botón izq.: Seleccionar/usar ➲ Tabulador: Alternar enemigos ➲ Espacio: Saltar

Creación de una cuenta de usuario

- Para jugar a «City of Heroes» GRATIS DURANTE 14 DÍAS con esta versión de evaluación que te regalamos, sigue los pasos siguientes.
- Instala el juego. Para hacerlo, tienes que acceder a la sección ESPECIALES del DVD y pulsar el botón INSTALAR JUEGO.
- Tras la instalación, el juego SE CONTECTARÁ automáticamente a los servidores de «City of Heroes» en Internet y se descargarán las últimas actualizaciones.
- Una vez concluido el proceso de actualización te remitirá a la dirección web www.plaync.com donde podrás crear una cuenta de usuario de juego. Completa el proceso siguiendo los pasos que se indican. Apunta el LOGIN y la PASSWORD.
- Después tendrás que añadir «City of Heroes» a tu listado de juegos online y justo entonces se te pedirá que introduzcas la CLAVE QUE ESTÁ EN LA PARTE POSTERIOR DE LA CAJA DEL DVD.
- Ya puedes ejecutar «City of Héroes», a través del botón cliente de la sección ESPECIALES del DVD o desde el menú de inicio. Al iniciar el juego se te pedirá que introduzcas el LOGIN y el PASSWORD de la cuenta creada en www.plaync.com.

DEMO RECOMENDADA Micromanía

Project: Snowblind
Un nivel completo

➲ Género: Acción ➲ Compañía: Crystal Dynamics
➲ Distribuidor: Proein ➲ Lanzamiento: 29/03/2005
➲ Idioma de la demo: Inglés ➲ Espacio: 210 MB

Aunque su desarrollo no ha despertado demasiado revuelo, «Project Showblind» es, sin duda, uno de los juegos de acción del momento. Si has leído su review y te atrae su genial ambientación futurista, no dudes en probar esta demo, con la que podrás jugar un nivel completo.

En ella, encarnas a un soldado del futuro, alterado genéticamente para adquirir ciertas habilidades extraordinarias. Y junto a estas habilidades, dispondrás de un interesante arsenal con el que llevar a cabo tu misión.

Lo que hay que tener

➲ SO: Windows 2000/XP ➲ CPU: Pentium III 1.5 GHz ➲ RAM: 256 MB
➲ HD: 210 MB ➲ Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
➲ Tarjeta de sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit ➲ DirectX 9.0c

Controles básicos:
➲ Cursores: Movimiento ➲ Ratón: Vistas ➲ Botón izq.: Disparo ➲ Espacio: Saltar

Micromanía 20 años 1985-2005

Aplicación especial
MICROMANÍA CUMPLE 20 AÑOS
¡Llega la segunda época!

¡Continuamos celebrando el 20º aniversario de Micromanía! Así que en el DVD de este mes podéis encontrar más revistas, auténticos números cuyas páginas que recogen la historia de Micromanía. Pero este mes, tenemos algo especial. ¡Y es que asistimos al cambio de época! Corría el año 1.988 cuando la revista cambió su formato por uno más grande, –tamaño periódico– y con más páginas. Los juegos habían cambiado y la revista ya había alcanzado una cierta madurez. ¡Era el momento de hacerla más grande y más espectacular!

En el DVD de este mes os ofrecemos 12 números, como siempre en archivos PDF, que corresponden a todo el año 1.988. No dejes de recordar todos los clásicos de la época comentados en nuestras páginas.



House of the Dead III
Un nivel completo

Género: Acción Compañía: Sega Entertainment Distribuidor: Atari Lanzamiento: Ya disponible Idioma de la demo: Inglés Espacio: 72 MB

Procedente de la recreativa, esta tercera entrega de la serie «House of the Dead» está disponible en consolas desde hace tiempo, pero su lanzamiento en PC es reciente. Pon a prueba con esta demo tu capacidad para dar caña al gatillo, tu puntería y tus reflejos frente a un ejército de zombis y monstruos aterradores.

Lo que hay que tener

- SO: Windows 98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium III 1 GHz
- RAM: 128 MB
- HD: 79 MB
- T. gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D 64 MB
- T. de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0c

Controles básicos:

- Ratón: Apuntar
- Botón izq.: Disparo

S.C.A.R. -Squadra Corse Alfa Romeo-
Carrera en dos circuitos

Género: Velocidad Compañía: Milestone Distrib.: Planeta DeAgostini Lanzamiento: Junio 2005 Idioma de la demo: Inglés Espacio: 192 MB

Alfa Romeo pone a tu disposición sus modelos más emblemáticos en este juego de velocidad. La demo te permitirá correr dos carreras, en un circuito de competición y en otro urbano, a los mandos de un Alfa Romeo 147 o un 156 2.4. Un reto de la marca del "cuore sportivo".

Lo que hay que tener

- SO: Windows 98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium III 800 MHz
- RAM: 256 MB
- HD: 400 MB
- T. gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D 64 MB
- T. de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0c

Controles básicos:

- A/Z: Acelerar/Frenar
- [,] / [.] : Izq./Dcha.

Pariah
Una misión completa

DEMO RECOMENDADA Micromanía

Género: Acción Compañía: Digital Extremes Distribuidor: Virgin Play Lanzamiento: Mayo 2005 Idioma de la demo: Castellano Espacio: 249 MB



Uno de los grandes de la acción del presente año es, sin duda, «Pariah», un título que llega avalado por el prestigio de su estudio de desarrollo, Digital Extremes, responsable, entre otros, de parte de la saga «Unreal Tournament». En la demo asumirás el papel del médico militar Jack Mason y habrás de cumplir una misión en principio muy sencilla: transportar a una prisionera en cuarentena. Pero, como te puedes imaginar, todo se acabará complicando...

Lo que hay que tener

SO: Windows 98/ME/2000/XP CPU: Pentium III 1.5 GHz RAM: 256 MB HD: 540 MB Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB Tarjeta de sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit DirectX 9.0c

Controles básicos:

Cursores: Movimiento Ratón: Vistas Botón izquierdo: Disparo Espacio: Saltar

¡¡Extras!!

Sid Meier´s Pirates!
Bonus Theme Pack

Género: Aventura Compañía: Firaxis Games Distribuidor: Atari Idioma: Ingles Espacio: 15 MB



Desde los estudios de desarrollo de Firaxis se ha puesto a disposición de todos los usuarios, un "bonus Theme" para que cada uno pueda personalizar el juego a su antojo. Modificar el aspecto, tanto de personajes como de escenarios es el fin que persigue este extra, creado para uno de los títulos más atractivos del momento. Con la instalación de este bonus pack, este juego clásico tendrá ahora un aspecto muy diferente al inicial.

UT 2004 – Duffers Golf
Mod para jugar al golf

Género: Acción Compañía: Epic Games Distribuidor: Atari Idioma: Ingles Espacio: 28 MB

La acción más frenética y la pausada emoción del golf corren de la mano en esta modificación de «Unreal Tournament 2004», que resultará a cualquiera tan adictiva y divertida como curiosa, se mire por donde se mire. Resulta que este mod ha sido calificado como uno de las mejores modificaciones deportivas realizadas hasta la fecha y lo vas a poder comprobar. Sencillo de manejar y con la posibilidad tanto de modo multijugador como individual, con este mod te vivirás "al límite" este complicado deporte.

Blitzkrieg: Rolling Thunder
Una campaña adicional

Género: Estrategia Compañía: Nival Interactive Distribuidor: Proein Idioma: Ingles Espacio: 2 MB

Con el nombre de "Gray Tigres", te ofrecemos esta misión adicional con la que podrás seguir disfrutando de la última expansión de «Blitzkrieg», aparecida hace ya unos meses. Esta actualización de un juego considerado como "santo y seña" por los amantes de la estrategia "clásica" en 2D, te retorna al año 1942, en plena 2ª Guerra Mundial, donde tanto soviéticos como alemanes agudizan su ingenio en pos de hacerse con armas más destructivas. ¿Podrás sobrevivir entre la vorágine armamentística...?

Cossacks II: Napoleonic Wars
Batalla y dos tutoriales

Género: Estrategia Compañía: Games GSC Distribuidor: Zeta Multimedia Lanzamiento: Ya disponible Idioma de la demo: Inglés Espacio: 475 MB

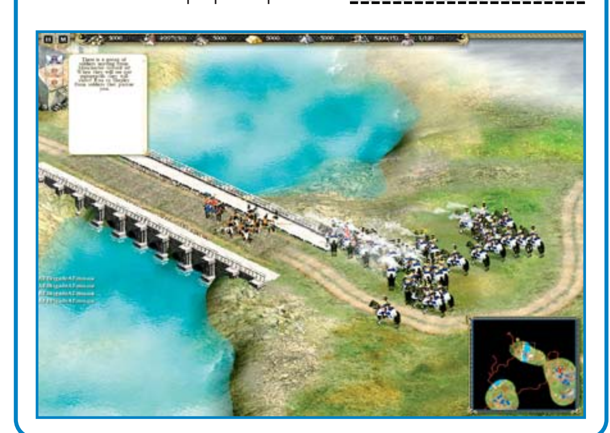
Las guerras napoleónicas han estado bastante poco explotadas en el género estratégico, pero el estudio CDV ha sabido inspirarse en toda esa época para crear la saga «Cossacks», cuya segunda entrega ha aparecido recientemente. La demo te permitirá probar dos tutoriales, para comprobar tu capacidad de mando, y una batalla rápida controlando el bando del propio Napoleón.

Lo que hay que tener

- SO: Windows 98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium 4 1.5 GHz
- RAM: 512 MB
- HD: 700 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit
- DirectX 8.1

Controles básicos:

- Ratón: Todos los controles disponibles.





¡¡Previews!!

Los 4 Fantásticos
Otro juego de cine y cómic...

➔ Género: Acción/Aventura ➔ Compañía: Activision ➔ Distribuidor: Activision ➔ Lanzamiento: Julio 2005 ➔ Idioma: Inglés



Aunque el juego es la adaptación cinematográfica de una película que se estrenará próximamente, lo más relevante es que, ambos, se basan en una de las series de cómics de superhéroes más famosas de Marvel. Tenían que llegar, pues "Los 4 Fantásticos" era una de las grandes series que quedaba por resucitar. Cinco protagonistas: cuatro superhéroes y tú, que controlarás a todos a lo largo del desarrollo de toda la aventura.

Comandos: Strike Force
Acción en primera persona

➔ Género: Acción ➔ Compañía: Pyro Studios ➔ Distribuidor: Eidos Interactive/Proein ➔ Lanzamiento: Junio 2005 ➔ Idioma: Inglés



La serie "Commandos" es una de las más reconocidas en la estrategia, y su adaptación al género de la acción táctica en «Comandos: Strike Force» está creando grandes expectativas. Para que vayas abriendo boca, no te pierdas el último vídeo de su desarrollo, con escenas del juego en tiempo real. Su acción te devolverá a la Europa ocupada de la II Guerra Mundial, donde tu comando de tres agentes llevará a cabo misiones de alto riesgo tras la línea enemiga.

Tomb Raider: Legend
Lara sigue en plena forma

➔ Género: Acción/Aventura ➔ Compañía: Crystal Dynamics ➔ Distribuidor: Proein ➔ Lanzamiento: Por confirmar ➔ Idioma: Inglés

Con seis aventuras en su haber, la arqueóloga más famosa de los videojuegos regresa con importantes cambios. Para empezar, Lara se ha sometida a un cambio de imagen para tener un aspecto más actual, realista y expresivo. Y lo mejor es que «Tomb Raider» vuelve a sus orígenes, al estar diseñado de nuevo por Toby Gard, el mismo creador que ideó su primera aventura, la más fascinante de toda la serie.



Actualizaciones

▶ Domination
Actualización a la versión 2.0.127. Corrige algunos problemas relacionados con la memoria del sistema, y elimina el bug que se producía al pulsar las teclas [Alt]-[Tab]. También se ha añadido una nueva misión de entrenamiento.

▶ Pariah
Actualización a la versión 1.01. Soluciona los problemas de carga del juego en sistemas operativos Windows 98 y Millenium. Y soluciona los problemas de conexión cliente-servidor del multijugador.

▶ Cellblock Squadrons
Actualización a la versión 2.0. Este parche modifica sustancialmente algunas de las opciones del piloto en su cabina de pilotaje. También se han modificado el sistema de control de las cámaras.

▶ Empire Earth II
Actualización a la versión 1.05. Esta actualización añade una nueva función para la actualización automática desde servidores, y solventa los problemas de conexión a través de los servidores de juego de GameSpy.

▶ ESDLA: La Batalla por la Tierra Media
Actualización a la versión 1.02. Un buen número de errores hallados en el desarrollo del juego se corrigen, por fin, en esta actualización. También soluciona los problemas encontrados en gráficas nVidia usando las versiones 71.84 y 71.89 de los drivers ForceWare.

▶ Armies of Exigo
Actualización a la versión 1.4. Archivo que añade nuevas opciones, al tiempo que corrige algunos errores con las unidades y con la conexión del modo multiplayer.

Empire Earth II
Una nueva escaramuza

DEMO RECOMENDADA Micromanía

➔ Género: Estrategia ➔ Compañía: Mad Doc Software ➔ Distribuidor: Vivendi Universal ➔ Lanzamiento: Ya disponible ➔ Idioma de la demo: Castellano ➔ Espacio: 178 MB

Nuevamente te traemos una demo, esta vez en castellano, del genial juego de estrategia histórica del que comentamos una extensa review el mes pasado. En esta nueva demo, tendrás que poner en práctica tu talento militar para salir victorioso de un enfrentamiento entre fuerzas equilibradas, separadas únicamente por una estrecha franja de terreno. Y como en anteriores demos, estarás al mando de un gran batallón de efectivos.







Lo que hay que tener

➔ SO: Windows 98/ME/2000/XP ➔ CPU: Pentium III 1.5 GHz ➔ RAM: 256 MB
➔ HD: 200 MB ➔ Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
➔ Tarjeta de sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit ➔ DirectX 9.0c

Controles básicos:
➔ Ratón: Todos los controles disponibles.

The Chronicles of Riddick
Un nivel completo

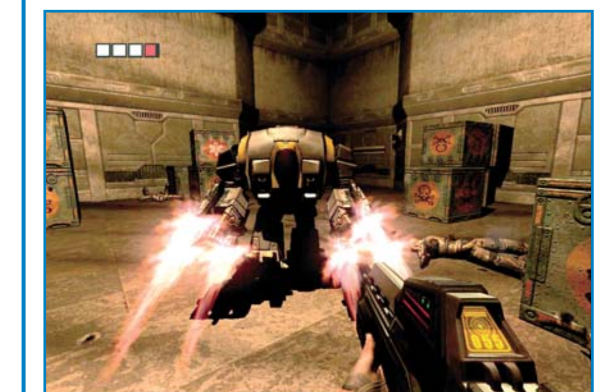
➔ Género: Acción ➔ Compañía: Starbreeze Studios ➔ Distribuidor: Vivendi Universal ➔ Lanzamiento: Junio 2005 ➔ Idioma de la demo: Inglés ➔ Espacio: 200 MB

La acción vertiginosa y el sigilo se alternan en este juegazo en el que controlas al mismo protagonista de la película, en su intento de escapar de una prisión de máxima seguridad. En la demo te enfrentas a los guardias y a los implacables sistemas de seguridad de la prisión en los primeros pasos de tu fuga. Hasta que logres un armamento más eficaz, deberás eliminar a los centinelas luchando cuerpo a cuerpo.

Lo que hay que tener

➔ SO: Windows 2000/XP
➔ CPU: Pentium 4 1.8 GHz
➔ RAM: 256 MB
➔ HD: 350 MB
➔ Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
➔ Tarjeta de sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit
➔ DirectX 9.0c

Controles básicos:
➔ Cursores: Movimiento
➔ Ratón: Vistas
➔ Botón izq.: Disparo
➔ Espacio: Saltar



Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO DE 

No te pierdas...

ESPECIAL E3 2005

Ven con nosotros a la feria de videojuegos más importante del mundo ¡Descubre los juegos que arrasarán durante los próximos 12 meses!

Y además...

» SPLINTER CELL CHAOS THEORY

Ajústate el visor de infrarrojos y completa sin problemas el mejor juego de infiltración de todos los tiempos gracias a nuestra espectacular guía.

Y en nuestro DVD

FARAÓN + CLEOPATRA LA REINA DEL NILO

Juego + Expansión Originales para PC

Levanta un imperio digno de los faraones con este sensacional juego de estrategia económica y militar.



▲ Construye una gran ciudad y mantenla en marcha a toda costa.

▲ Gestiona la economía, el urbanismo y la diplomacia.

▲ Crea un ejército para defender tus fronteras o invadir a tus vecinos.

Y además, las mejores *demos jugables* del mes, *previews* y nuevas *sorpresas* para seguir celebrando el *Año de Micromanía.*

Nota: Los contenidos de esta página pueden cambiar en función de la actualidad.